MY BABY 3 • NBA JAM • DONKEY KONG COUNTRY RETURNS • INVIZIMALS

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 90 · Diciembre 2010 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

GRAN TURISMO 5
EL ACELERÓN MÁS ESPERADO

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT

SONIC FREE RIDERS
EL ERIZO AZUL EN KINECT

ESPECIAL 2010
LOS MEJORES DEL AÑO



BLACK OPS
AL MÁS PURO CALL OF DUTY



ESTA REVISTA ES INTERACTIVA

MEGACON



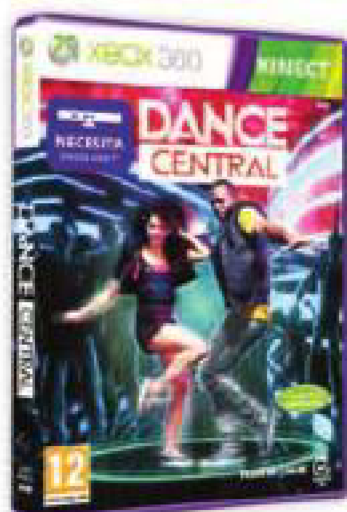
EPIC MICKEY
MAGIA DISNEY

KINECT REVOLUCIONA LA DIVERSIÓN



Con Kinect, tú eres el mando.

Kinect™ para Xbox 360, aporta una dimensión totalmente nueva y extraordinaria a los juegos y al entretenimiento: la posibilidad de jugar con todo el cuerpo. ¡En esta mágica experiencia utilizarás tus brazos, tus piernas, tus manos y tus pies!



Dance Central

Dance Central™ es el primer juego de baile sin mandos que reconoce los movimientos de todo tu cuerpo. Podrás aprender más de 600 movimientos de baile reales diseñados por coreógrafos profesionales, mientras disfrutas de más de 30 canciones de los mejores artistas de la música pop, funk, dance y hip-hop. ¡Prepárate para convertirte en el rey de la pista!

Kinect Sports

Con Kinect Sports, cualquiera puede convertirse en una estrella desde el salón de casa, y divertirse independientemente de su estado de forma. Controla con tu propio cuerpo cada uno de los 6 deportes incluidos: Fútbol, Voleibol, Atletismo, Bolos, Ping Pong y Boxeo. Con Kinect Sports, ¡tú eres el atleta!









Your Shape: Fitness Evolved

Quemarás calorías mientras te diviertes con un entrenador personal, recibiendo clases y a través de minijuegos para toda la familia. Lo pasarás tan bien que no te darás cuenta del ejercicio que estás haciendo hasta que no veas los resultados. Te mantendrás en forma y estarás totalmente motivado y enganchado.



Kinect Joy Ride

Descubre una nueva forma de conducir gracias a la magia de Kinect. Utilizando tu cuerpo como mando, salta abismos insalvables y realiza todo tipo de increíbles acrobacias. Diviértete con tus amigos y familiares en un viaje trepidante donde la velocidad y la diversión no tienen límites.





Kinectimals

Encuentra un amigo para toda la vida entre los cachorros más adorables del planeta: el Tigre de Bengala, el León, la Pantera, el Guepardo y el Leopardo. Comparte emocionantes aventuras y supera divertidos desafíos mientras enseñas trucos a tu nuevo amigo, creando un vínculo que se fortalecerá cada vez que juguéis juntos.





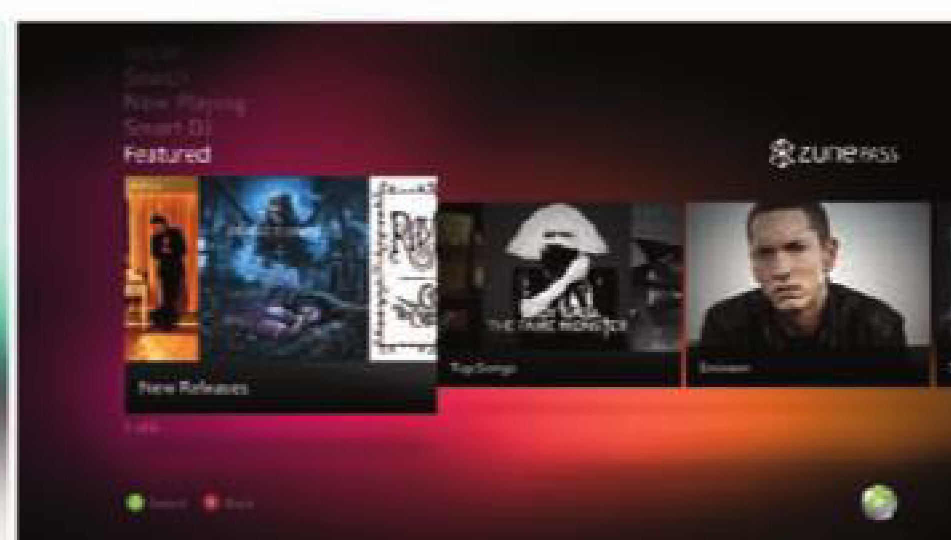
Kinect Adventures!

Disfruta con tus amigos y tu familia de una asombrosa experiencia explorando el mundo... ¡sin salir del salón! Colaborad para atravesar vertiginosos rápidos, enfrentaros a recorridos de obstáculos o salvad un laboratorio submarino a punto de hundirse. ¡Despierta tu espíritu aventurero!

XBOX LIVE AÚN MEJOR CON KINECT

La experiencia Xbox LIVE cobra vida gracias a Kinect y su control sin mandos, ya que podrás desplazarte por los menús con el movimiento de una mano. Unidos, las posibilidades de Xbox LIVE y la magia de Kinect te ofrecen la experiencia Xbox definitiva.







CONÉCTATE

con tus amigos a través de Facebook, Twitter y Vídeo Kinect

DISFRUTA

de películas en HD y accede a música ilimitada con Zune Pass

JUEGA

online con gente de todo el mundo

facebook. twitter zune videoKINECT™

KINECT ES COMPATIBLE CON TODAS LAS CONSOLAS XBOX 360

Compatible con todas las Xbox 360. Si ya tienes una Xbox 360, sólo tendrás que hacerte con un sensor Kinect para disfrutar de esta revolución del entretenimiento.

Si no, este es el momento perfecto gracias a estos fantásticos packs:

- Xbox 360 4GB + Kinect*
- Xbox 360 250GB + Kinect*

Más información en **www.xbox.com/kinect**

*Juego Kinect Adventures incluido con todos los sensores y Packs Kinect



DICIEMBRE 2010



Índice ...
... POR JUEGOS

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
William van Dijk, Galibo, Gorrinch
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



La llave virtual

Si normalmente el espacio de esta columna se queda corto para comentaros lo que cada número de Megaconsolas trae mensualmente, en este de diciembre no os digo nada. Para empezar, del juego de la portada, de ese esperadísimo «Gran Turismo 5», podríamos hablar y cantar largamente de todas sus virtudes, desarrolladas durante nada menos que cinco años. Lo cierto, y como se suele decir, la espera ha merecido la pena y ya por fin nuestros sueños velocípedos se pueden hacer realidad con lo que el genio Kazunori Yamauchi nos pone sobre el asfalto consolero: una física brutal, variedad de estilos para todo tipo de jugones y un modo online más que prometedor. Vamos, un juegazo. Como los son también los que en cada género hemos elegido en redacción como los mejores del 2010. Ahí están, en una dorada lista, los «Heavy Rain», «Black Ops»,«Super Mario Galaxy 2», «NBA 2K11»... y por encima de todos, El Elegido, «Red Dead Redemption». Y como estamos en época de sorpresas, Megaconsolas se convierte en una revista interactiva. ¿Que qué eso? Vete a la página 7 donde te damos la respuesta y disfruta de increíbles posibilidades multimedia.

J.M. Fillol







A MOVER EL CUERPO

Estas navidades se presentan muy moviditas gracias a los nuevos periféricos de movimiento.

Parece que las compañías han decidido que estas Navidades no paremos en el sofá. Si el aluvión de juegos musicales que os presentamos el mes pasado no te pareció suficiente, prepárate para los nuevos juegos de fitness y ejercicio que se avecinan. Esta vez, no tienes excusa para estar en forma. Kinect parece llevarse la palma, gracias a su tecnología de control sin mandos, usando sólo nuestro cuerpo. Pero tranquilo, que habrá para todos los gustos y plataformas. Por un lado, tenemos «Your Shape Fitness Evolved», la nueva propuesta de Ubisoft adaptada a la tecnología de movimiento de Microsoft que nos permitirá realizar un completo set de ejercicios simplemente moviendo nuestro cuerpo. Quemarás calorías mientras te diviertes, ya sea con un entrenador personal, recibiendo clases o a través de minijuegos con los que podrá disfrutar toda la familia. Mientras haces ejercicio, verás comentarios sobre cada uno de tus movimientos, de forma que aproveches al máximo tu entrenamiento diario.

¡Un, dos, un, dos!

Pero eso no es todo, EA ha presentado la continuación de su programa de entrenamiento: «EA Sports Active 2» que llegará a Xbox 360 para Kinect, PlayStation 3 y Wii. Este programa de fitness ofrece un innovador sistema de control inalámbrico, un monitor del pulso para capturar la intensidad del ejercicio y un hub online para guardar y compartir tus avances. Su principal baza son los accesorios que incluye. La última propuesta es también multiplataforma, también para Xbox 360 para Kinect, PlayStation 3 con PS Move y PlayStation Eye y Wii. Se trata de «Get Fit With Mel B.», un título que se centra en trasladar tu imagen real a la pantalla para entrenar junto a la ex-Spice Girl, Mel B., que te dará todo tipo de indicaciones en tiempo real y que utiliza un programa de ejercicios creado por los expertos de Fitness First, la cadena de gimnasios más grande del mundo. Parece que ya no tenemos excusa para ponernos en forma estas Navidades.



«EA Sports Active 2» viene con un pulsómetro que captura la intensidad del ejercicio y optimiza tu rendimiento con el paso del tiempo.

El peligro, ahora en casa

MINDJACK



Parece que Square-Enix ha decidido darse un respiro momentáneo de su género fetiche y ha decidido probar suerte en el género de la acción en tercera persona. Así ha nacido «MindJack», un juego que nos lleva al año 2031 DC. donde el gobierno ya no ejerce y las mega-corporaciones son las que sostienen el poder. En este marco, ha nacido una nueva tecnología para poder controlar las mentes, pero nadie sabe quién tiene el control de ella y qué es lo que quieren. De momento, esta trama acerca de un futuro distópico parece que absorberá al jugador algo más que la de un shooter al uso, por lo que es una gran baza a su favor. Además el hecho de poder controlar las mentes te llevará a poder manejar a diversos personajes en el juego, incluyendo civiles, enemigos, armamento o monstruos biomecánicos. También se espera de él un interesante multijugador cooperativo que puede aportar algo de nuevo al género. Sin duda, habrá que tenerlo en el punto de mira.

El río se tiñe de rojo

OPERATION FLASHPOINT

Codemasters ha desvelado los primeros detalles de «Operation Flashpoint: Red River», la nueva entrega del shooter de infantería táctica cuyo lanzamiento está previsto para primavera de 2011. Esta vez la acción transcurrirá en un nuevo escenario de Tayiskistán – un país de Asia Central fronterizo con Afganistán y China, de gran importancia estratégica y política. Como miembro de los Marines de EE.UU. protegeremos a los convoyes, rastrearemos zonas urbanas y atacaremos a las fuerzas enemigas. Tayikistán se convierte en un sangriento campo de batalla dividido entre los insurgentes que luchan contra la guerra de guerrillas desde las sombras y la fuerza convencional de Liberación del Ejército Popular de China. El título parece centrarse en dos diferentes estilos de guerra, por un lado, la guerra de guerrillas donde las fuerzas con menor potencia de fuego ejercen todo tipo de emboscadas y trampas para desgastar al enemigo, y la guerra más convencional, centrada en el poder armamentístico.



Cada vez más cerca

L.A. NOIRE

Ya se han concretado nuevos datos acerca del nuevo juego que Rockstar está preparando en absoluto secreto y que ya se considera como uno de los lanzamientos más importantes del próximo año: «L.A. Noire». Por fin se ha anunciado que su fecha de lanzamiento definitiva será abril del 2011. Este oscuro thriller policíaco ambientado en Los Ángeles de posguerra a finales de los años 40. es el debut oficial de una nueva tecnología que permite el escaneado de interpretaciones y que cambiará la cara del entretenimiento digital. Esta revolucionaria tecnología va más allá de los métodos tradicionales, renderizando cada detalle y matiz de las expresiones faciales y emociones de un actor. Será el primer juego en explorar realmente el significado de ser detective, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de resolver crímenes a través de una combinación de clásica acción, búsqueda de pistas e interrogatorios.



TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés



1. **Call of Duty: Black Ops** PS3
2. **Wii Party** Wii
3. **Art Academy** NDS
4. **Profesor Layton** y el futuro perdido NDS
5. **Eye Pet Move Edition** PS3
6. **Wii New Super Mario Bros** Wii
7. **Fifa 11** PS3
8. **Gran Turismo 5/SPA** PS3
9. **Sonic Colours** NDS
10. **PES 2011** PS3

Vuelve el Rey del Pop

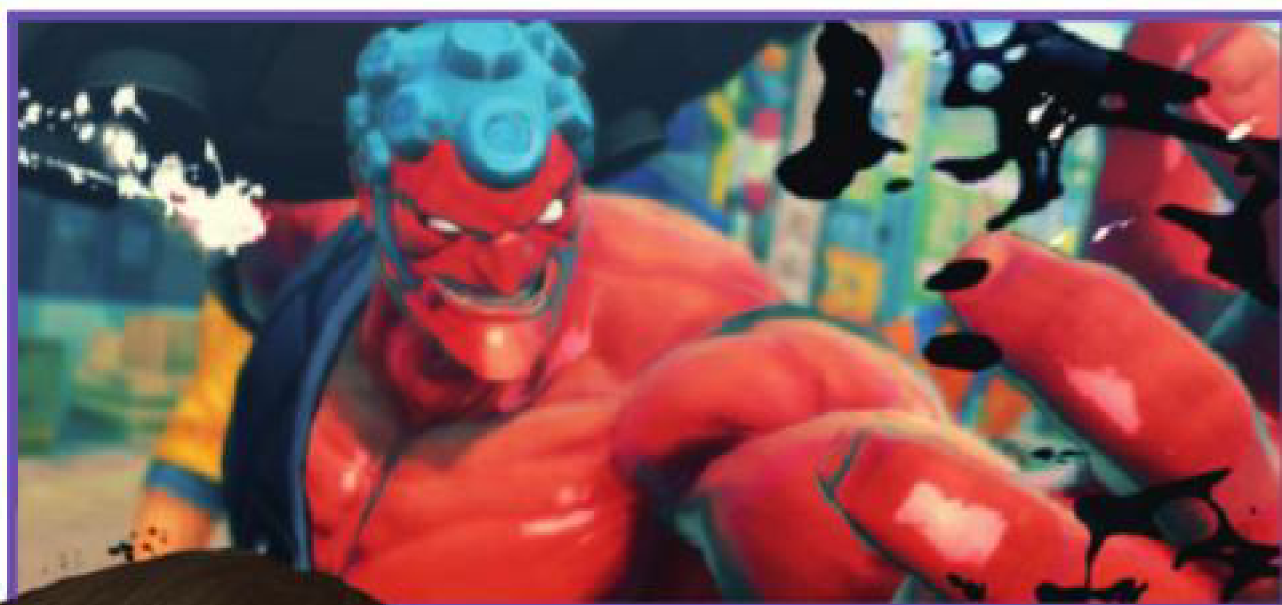
MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE EDICION COLECCIONISTA

«Michael Jackson The Experience» ha generando gran expectación entre los fans del Rey del Pop. El videojuego nos invita a aprender los pasos de baile del icono del pop de una manera fácil y accesible. Hasta cuatro jugadores podrán jugar y disfrutar al mismo tiempo de la increíble experiencia de meterse en la piel de Michael Jackson, bailando y cantando al ritmo de sus canciones y coreografías más representativas. Cada canción cuenta con una coreografía y ambiente particular, inspirados en los vídeos musicales y conciertos en vivo del artista. El juego incluye temas emblemáticos del artista como "Billy Jean" o "Black or White" entre una lista de más de 25 canciones. Además, la edición limitada incluye la canción "Another Part Of Me". También estará disponible una edición coleccionista que incluirá el videojuego y la camiseta oficial de Michael Jackson y que estará disponible en exclusiva en El Corte Inglés. No te pierdas esta oportunidad única de aprender sus impresionantes coreografías y movimientos más representativos, al ritmo de sus más grandes éxitos.





LOS MEJORES





Es hora de elegir a los mejores del año en nuestros particulares Oscar de los videojuegos. Este año la cosa ha estado reñida, ya que en cada género ha habido mucha disputa. Y eso sólo puede ser bueno para los jugadores.



Es cierto que cada vez más hay géneros dominantes en los videojuegos, concretamente, se nota en el de la acción, los shooters, el deportivo y el de la conducción, por lo que es ciertamente complicado que llueva a gusto de todos. Sin embargo, de todos ellos, y en concreto en la **acción** hay un juego que ha sobresalido por encima del mayoría, y no es otro que **«Red Dead Redemption»** (Xbox 360/PS3), que ha superado al omnipotente «God of War III» (PS3). Rockstar nos regaló una obra para el recuerdo ampliándola con todo tipo de contenido descargable. La otra ramificación del género de la acción, la de los **shooter**, parece no tener ganas de variar.Este año el premio va de nuevo para Call of Duty, que con su **«Black Ops»** (Xbox 360/PS3/Wii) ha demostrado que hasta un género tan centrado en disparar a todo lo que se mueva puede tener una historia interesante, aparte de su fantástica ambientación. Pero no lo ha tenido fácil, ya que «Halo Reach» (Xbox 360) le ha seguido muy de cerca. En cuanto al género de la **aventura,** 2010 ha sido todo un placer gracias al lanzamiento en el ya lejano febrero de **«Heavy Rain»** (PS3), una obra maestra de la aventura contemporánea que ha constatado que el género sigue vivito y coleando, y que sólo se necesita empeño, saber hacer y un puñado de ideas nuevas para crear un juego que quedará en la memoria colectiva de la industria. Le sigue de cerca «Alan Wake» (X360) que nos dejós inmóviles en el sillón en el mes de mayo. ¿Y qué ocurre con la **lucha**? Pues lo que era de esperar, si el año pasado ganó «Street Fighter IV», este año el premio es para su edición Super, **«Super Street Fighter IV»** que a día de hoy sigue incorporando personajes a su plantilla. El buen hacer de «Naturo Shippuden Ultimate Ninja Storm 2» le ha mantenido en tensión durante esta competición, aunque ya auguramos que el próximo año volveremos a mencionar a Capcom en esta lista, bien sea con «Marvel Vs. Capcom 3» o ese interesante «Street Fighter X Tekken». En **estrategia y minijuegos**, ha habido poco destacable



este año (algunos de los mejores se han lanzado en PC, por lo que nos hemos decantado por una pequeña obra muy consolera, que no es otra que el excelso **«Wario Ware Do It Yourself!»** (NDS), con esa maravillosa mezcla de reflejos y ahora creando tus propios niveles. Y si el año pasado el **rol** era claramente occidental, este año los juegos de corte



Del año







oriental han dado el puñetazo a la mesa con «**Final Fantasy XIII**» (Xbox 360/PS3), esa bestia gráfica. Incluso otro estudio oriental ha sabido coger el estilo de poniente con «Demon's Souls». «Mass Effect 2» y su increíble narrativa mezclada con acción también es digna de mención. En cuanto al grupo formado por **puzzle, aprendizaje y social** este año «**El Profesor Layton y el Futuro Perdido**» tenía todas las de ganar, con una mezcla de los mejores puzzles y la mejor trama, seguido de «Super Scribblenauts». En **plataformas**, el rey sigue siendo el rey, y «**Super Mario Galaxy 2**», es el definitivo y uno de los mejores juegos del 2010, seguido de «Epic Mickey». En **deporte**, se impone de nuevo «**NBA 2K10**» (Xbox 360/ PS3), pero las ediciones de «FIFA» y «PES» siguen estando a la altura. En cuanto a **velocidad**, como era de esperar, «**Gran Tursimo 5**» ha arrasado en su reciente salida, pero ha sido un gran año con «Need For Speed Hot Pursuit», «Blur» y «Split/Second». Y para concluir, tenemos una sorpresa en el género **musical** gracias a «**Dance Central**» (X360), que ha revitalizado el género con Kinect. Seguido, por supuesto, de«Guitar Hero Warriors of Rock» y toda la profesionalidad de «Rock Band 3». ¡Menudo año!



El Elegido

Red Dead Redemption

Este año, y parece ser la tónica habitual en las últimas temporadas, el premio al mejor juego ha sido bastante reñido. Algunos aportaban calidad, otros, originalidad, pero es que «**Red Dead Redemption**» tiene de todo. Primero, un mundo lleno de detalles que vuelven a uno loco. Unas misiones e historia planteadas como cualquier obra maestra del Western, y un modo multijugador que aporta originalidad y frescura. Es muy fácil darle el premio al mejor juego del año a la aventura de John Marston porque es muy fácil perderse en su intrincado mundo y quedar absorbido por él. Y es que, al final, donde más tiempo virtual hemos pasado es en las llanuras americanas de principios del s. XX. Un soberbio titulazo.



CALL OF DUTY BLACK OPS

Es tiempo de una nueva guerra y «Call of Duty», como cada año, sabe exactamente cómo sorprender al juagador con una nueva dosis de espectacularidad y buen hacer. Este año nos sumergimos en plena guerra fría, con operaciones clandestinas y una nueva historia.

Ya era hora de que viéramos un «Call of Duty» que tuviera una historia tan atractiva como su sistema de juego. Y lo más curioso es que hemos tenido que volver a retroceder al pasado para disfrutarla. No, no se trata de la II Guerra Mundial de nuevo, sino de la época de la Guerra Fría, a través del conflicto entre Estados Unidos y Rusia que mantuvo en vilo al mundo en la década de los 60 y los 70. Pero «Black Ops» no se centra en lo que sabemos, sino en lo que no, proporcionando una historia paralela (e inventada) que nos permitirá viajar a los lugares más recónditos del mundo, desde la estepa rusa hasta Cuba, y principalmente la guerra del Vietnam. También hay algo de experimentación científica de por medio, aludiendo a esos experimentos de control mental tan rumoreados por aquel entonces, como el MK-Ultra. Sea como sea, lo cierto es que los chicos de TreyArch han sabido dar en el clavo en la campaña para que lo que se cuenta entre misión y misión. Como en anteriores juegos, manejaremos a varios personajes, aunque esta vez serán únicamente dos, un agente de la CIA y, sobre todo, un soldado veterano llamado Alex Mercer, que se convierte en una pieza clave al ser capturado tras una incursión en Cuba con el objetivo de acabar con Castro.

Acción de alta gama

Pero a parte de la historia, un «Call of Duty» siempre se ha caracterizado por su acción sin descanso. El hecho de haber escogido ciertas misiones a lo largo de la historia y por todo el mundo ha permitido al estudio centrarse en los momentos más espectaculares sin necesidad de tener que conectarlos, gracias a los flashbacks de nuestro personaje. A destacar momentos épicos como la campaña de Vietnam, metidos en esos túneles de ratas o a lomos de un Hind; la estepa rusa, con la exploración del carguero; el paseo por el Pentágono, incluido el asalto a la base haciendo rappel; o la fuga por los tejados en una operación especial. Todos los momentos del juego están preparados para sacar el máximo rendimiento a la acción, y sólo por esta se mueve. Eso sí, gracias a ello podremos deleitarnos con un arsenal de lo más espectacular, en el que dos armas brillan por encima del resto: una todopoderosa escopeta con cartuchos incendiarios deja al jugador con ganas de no usar otra arma en el juego, y la ballesta con mira telescópica y dardos explosivos es el juguetito que todos querrían probar alguna vez. Lo cierto es que «Black Ops», dentro de su género, tiene de todo. TreyArch ha sabido plantarle cara a todas esas miradas expectantes que no creían que alcanzasen la calidad de Infinity Ward, y lo ha hecho diferenciándose con un guión interesante que ofrece una espectacular recta final con un sorprendente clímax que dejará a más de uno totalmente descuadrado. En el fondo, sigue siendo el mismo sistema de juego de siempre, pero como su escopeta, esta vez es incendiario.

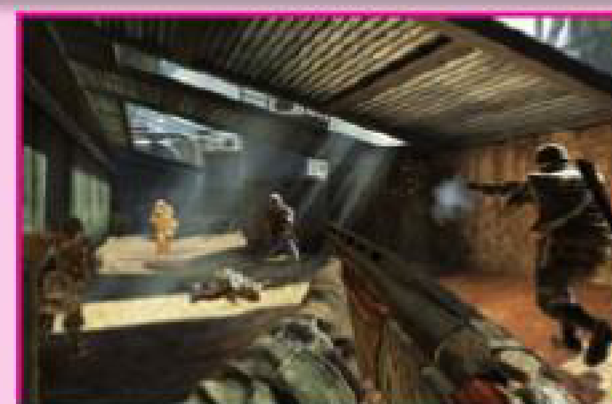
FICHA TÉCNICA

- Activision
- Acción
- Noviembre
- 18+
- www.callofduty.com

HAGAN JUEGO SEÑORES

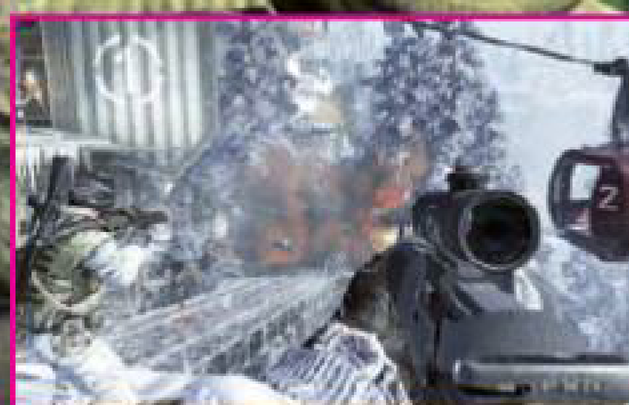
Cuando ya tienes un multijugador que causa furor y que, junto al de «Halo», es el más jugado de la red, lo lógico es que las ideas empiecen a mermar. Sin embargo, TreyArch ha sido inteligente al implementar todo lo que hizo grande al multiplayer que inauguró «Modern Warfare» y, a su vez, crear un sistema paralelo con su propio sistema monetario que apostaremos en pruebas equilibradas y con sus propias reglas. Y si lo que quieres es un modo cooperativo, puedes volver a matar zombies, esta vez en el Pentágono. Lástima que perdamos las Special Ops de «MW2»

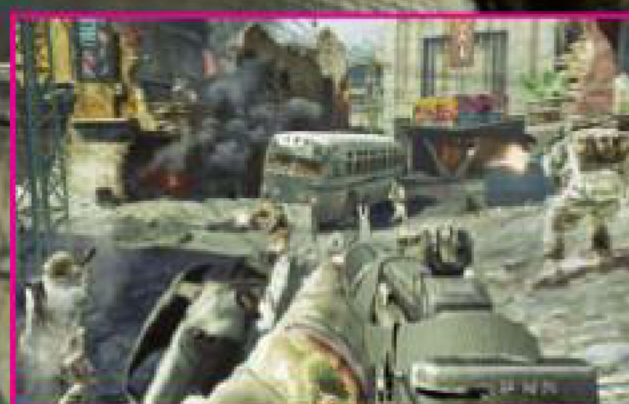
GUÍA DE JUEGO

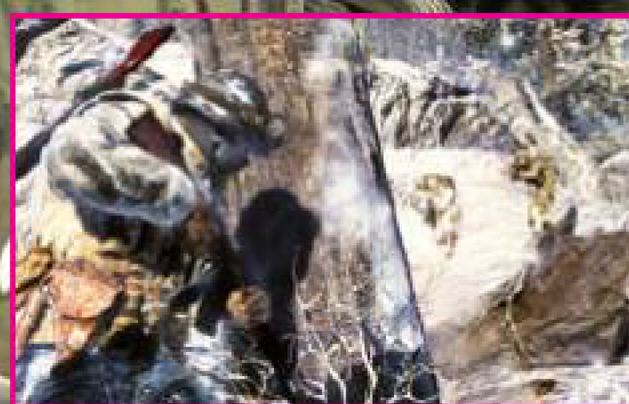


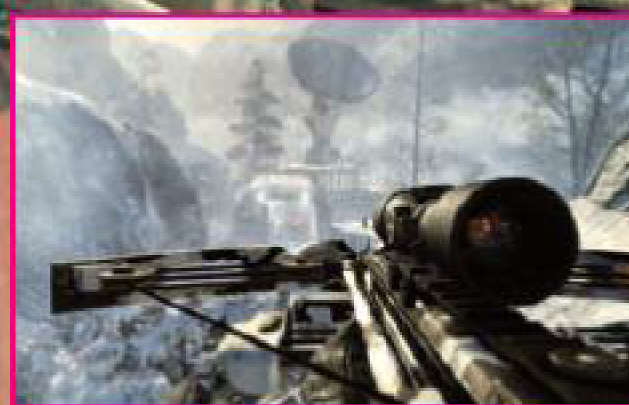
La de cosas que nos ocultan los gobiernos, sobre todo cuando se trata de lo que ellos llaman "un asunto de seguridad nacional". El caso es que uno de los "What if" que nos presenta «Call of Duty Black Ops» tiene lugar en la Bahía de Cochinos, aprovechando la crisis de los misiles de Cuba, cuando Rusia instaló bases con misiles en la isla. El objetivo de nuestro soldado Alex Mason en su primera misión con el sargento Woods será la de, directamente, acabar con Fidel Castro. No vamos a contar cómo termina la misión, ya que es una de las primeras misiones del juego, pero lo que podemos decir es que su conclusión dará inicio al conflicto que sufrirá nuestro protagonista. Y hasta aquí podemos leer, porque es uno de los momentos destacados del juego, al estilo "Nada de ruso" de «Modern Warfare 2». Y es que «Black Ops» está lleno de momentos estelares. Uno de ellos, aunque quizá algo pretencioso, es recorrer un río de Vietnam a lomos de una lancha motora, disparando toda la artillería pesada mientras suena de fondo "Sympathy for the Devil" de los Rolling Stones. Entre silbidos de balas, buena música para venirnos arriba.









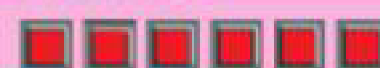


AMIGOS Y CAMARADAS

Uno de los grandes aciertos de «Black Ops» es que por fin recordamos a nuestros aliados, porque tienen personalidad. Cierto, mucha gente recuerda a Ghost del pasado juego, pero porque llevaba un pasamontañas molón de calavera. Aquí conectaremos mucho con dos protagonistas: Woods, que nos acompañará en las misiones más peligrosas, sobre todo en Vietnam, y que es toda una máquina de matar; y Reznov, un misterioso camarada ruso con un objetivo muy concreto muy importante que quiere que compartas en la trama. Todo un acierto.

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD



TRON EVOLUTION

Tron, esa leyenda de neón, ese mito con traje de luces...
Hace casi 30, ni 'Blade Runner' ni los rescoldos de 'El imperio contraataca': lo que realmente partía la pana en los cines de barrio era una de las más alucinantes películas nunca vistas, cuyo presunto horterismo ha quedado sepultado con este remake bañado por la música de Daft Punk y las motos eléctricas más molonas que nunca. Evidentemente, 'Tron Legacy' no se podía quedar sin su videojuego de marras, porque ya en sí la peli era y es un pinball de la cabeza a los pies. Así, «Tron Evolution» se plantea como un episodio bisagra entre el filme original y el de 2010, en el que tomaremos los mandos de Anon, programa creado por Kevin Flynn para combatir los virus que infectan al mundo virtual, aunque para ello tenga que derrotar a otro programa llamado Quorra. Propaganda Films, también encargados de poner de dulce el último de «Piratas del Caribe», ha realizado una estupenda inmersión en un mundo paralelo que va más allá de las fronteras del beat o del FPS para crear una aventura shooter con tintes épicos y una imaginación desbordante. Nuestro héroe se enfrentará a sus enemigos androides con la moto de luz bien engrasada y con una movilidad realmente estética, acrobática y marcial (ojo a los guiños de capoeira y parkour). Algo que también se extiende en los niveles de velocidad, realmente vistosos y espectaculares. Un modo online hasta para diez jugadores, pack de contenidos descargables gratis, un sonido fabuloso y una más que apañada versión Wii («Tron Battle Grid») basada en el mítico «Discs of Tron» redondean un homenaje por todo lo alto al gran clásico del cine-videojuego o viceversa.

FRISBY GALÁCTICO

Aparte de las habilidades casi circenses de nuestro protagonista, no podía faltar su arma preferida: el Disco de Identidad, que también evolucionará hacia otras herramientas como el heavy Disc o el Bomb Disc de forma ilimitada como un ataque especial al que accederemos cuando se cargue una barra de energía. El resultado es una baraja de combos brutal que acentúa el aspecto de 3D estereoscópico. Y si lo jugamos con el mando PS Move, ni te cuento.

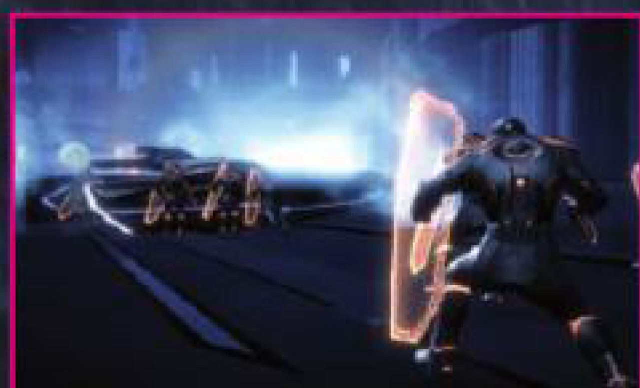
Valoración

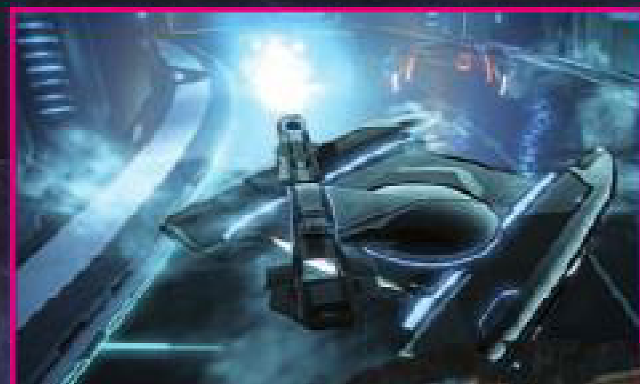
GRÁFICOS

JUGABILIDAD

SONIDO/FX

ORIGINALIDAD



Ficha técnica

- Disney Interactive
- Acción/Aventura
- Noviembre
- 12+
- http://disney.go.com/tron/

A FONDO

PS3/XBOX 360/Wii

TEXTOS: HAL

NBA JAM

Ten a mano el casco de astronauta y el uniforme completo de la NASA, con dodotis galácticos inclusivo, porque con estás a punto de volver a entrar a órbita y cruzar la estratosfera utilizando como Cabo Cañaveral una pista de baloncesto.

Seguro que muchos jugones veteranos recuerdan «NBA Jam», aquel célebre juego de Midway que, a mediados de los años 90 llenaba los salones recreativos de saltos imposibles, mates brutales y espíritu cartoon exacerbado aplicado a un juego deportivo como nunca se había logrado (ni siquiera con «Arch Rivals»). Después de varias entregas, también con el nombre de «NBA Hoopz», la saga se sentó en el banquillo por culpa de la crisis de Acclaim allá por 2003, pero afortunadamente Electronic Arts le ha inyectado un draft de expansión fetén y le ha colocado en territorio next gen para disfrute de grandes y pequeños.

Así, nos encontramos con las clásicas pachanguitas dos para dos a campo completo donde los cracks de la NBA (sí, LeBron luce el uniforme de los Heat, naturalmente) compiten por quitarle las telarañas al techo de cada pabellón en una furia salvaje de alley-oops, dunks, tapones, pases por la espalda y demás showtime ininterrumpido. Los modos de juego se han intentado respetar al máximo, empezando por el Classic Campaign, donde tendremos que ir derrotando a todos los equipos de la liga para cazar el anillo de fuego, como cantara Johnny Cash. También tenemos el «Remix Tour» en el que tutearemos a los jugadores más legendarios de ayer y de hoy como Magic Johnson, Scottie Pippen, Dennis Rodman, Hakeem Olajuwon, Larry Bird, Isiah Thomas, Drazen Petrovic, Karl Malone, John Stockton (sí, el ordenador de la liga también salta...) y muchos modos más como "rompetableros", Domination, 21...

En fin, brinca y trinca sin parar. ¡Boom-shakalaka!

FICHA TÉCNICA

- EA Sports
- Deporte
- Noviembre
- 3+
- http://nba-jam.easports.com









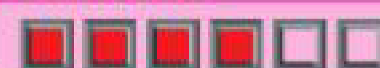


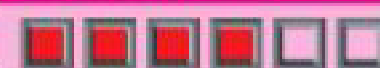


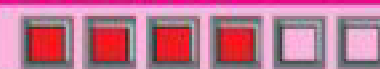
ESPÍRITU BURLÓN

¿Obama jugando contra Gasol? ¿Hillary Clinton en un cara a cara contra Durant? ¿La mascota del gorila de los Suns enfrentado a George Bush (bueno, aquí la cosa estaría más equilibrada, incluso neuronalmente)? Un «NBA Jam» no sería un «NBA Jam» sin estas sanas extravagancias, sin los cabezones gigantes, sin las canastas que valen 5 puntos y sin el turbo a reacción. Algo que esta versión ha respetado al máximo, para disfrute del personal. Vívelo en las next gen como nunca, y en el caso de Wii mejor atar bien el mando (perfectamente sincronizado) a la muñeca, para que no salga volando mientras lo agitamos salvajemente para un mate.

VALORACIÓN

GRÁFICOS


JUGABILIDAD


SONIDO/FX


ORIGINALIDAD


A FONDO

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Prepárate para una fábula como pocas suelen verse en estos tiempos modernos. Un mágico cuento y un canto a la amistad que te atrapará desde el primer momento.

En esto de los videojuegos hay pocos títulos que centren toda su jugabilidad en una sola idea, y cuando esta idea es la de la amistad, vaya, parece que las cosas están cambiando un poco en una industria que parece centrarse en la acción sin pausa. «Majin and the Forsaken Kingdom» es uno de esos extraños experimentos que surgen en ocasiones y que destilan calidad en lo que no se ve, en los pequeños detalles que unen a los personajes principales de la aventura. El héroe, un ladrón cuyo destino es más grande de lo que pensaba, y el Majin, una criatura con un corazón tan grande que no le cabe en el pecho (y mira que es grande el ser). «Majin» es un legado de todas esas odiseas japonesas tan encantadoras como las que nos regala de vez en cuando Hayao Miyazaki, una especie de equivalente mágico a nuestra Historia Interminable. En ella, tendremos que unir fuerzas y cooperar para avanzar en un mundo abierto que va descubriéndonos poco a poco sus encantos. Por un lado, tenemos toda la atracción de un juego de aventura y exploración, con combates que en muchas ocasiones podremos evitar si hacemos uso de nuestro ingenio y de nuestras habilidades de sigilo. El Majin nos será de mucha ayuda debido a su fuerza y poderes curativos, y nosotros como el Héroe deberemos hacerle aún más fuerte para detener a la oscuridad que se está extendiendo en este reino mágico. «Majin and the Forsaken Kingdom» es un juego no exento de errores, pero si conseguimos traspasar sus barreras jugables y mirar un poco más allá, disfrutaremos de una aventura tan atípica como encantadora.

Valoración

GRÁFICOS



JUGABILIDAD

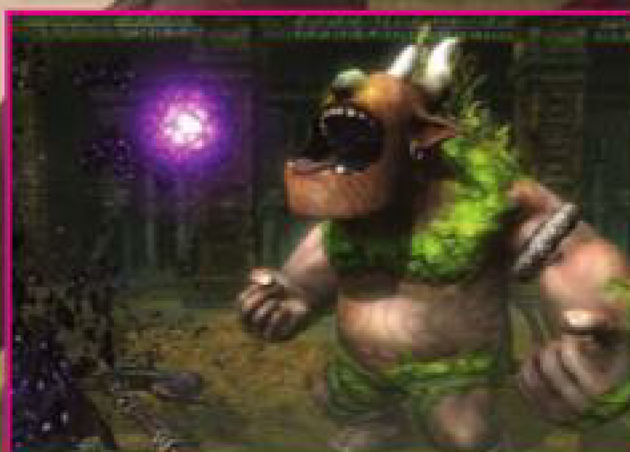


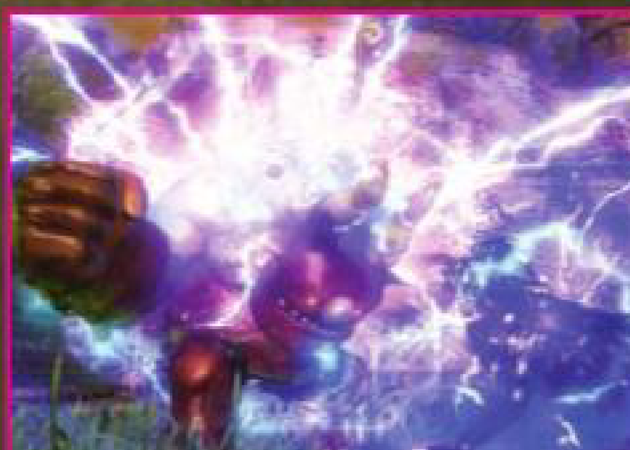
SONIDO/FX



ORIGINALIDAD









Ficha técnica

Namco Bandai

Aventura/Acción

Noviembre

12+

www.namcobandaigames.com/games/majin

TRABAJANDO JUNTOS

Todo en Majin parece estar predispuesto para profundizar en la relación que tienen los dos personajes principales. Juntos deberemos enfrentarnos al enemigo, y podremos dar órdenes al Majin para que ataque, nos cure o use alguno de sus poderes especiales. Pero no sólo en el combate cooperaremos, para resolver puzzles será imprescindible trabajar en equipo también. Cómo no, todas estas premisas no harán otra cosa que crear unos lazos aún más fuertes en los personajes, en una historia que se vislumbra predestinada. El eterno retorno aplicado a salvar el mundo.

PS3/XBOX 360/Wii

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Hace mucho tiempo, en una industria de videojuegos muy, muy lejana, existía un juego que hacía las delicias de los aficionados a la conducción.

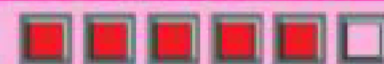
Ahora con «Need For Speed Hot Pursuit» volvemos al pasado con un título muy completo que nos ofrece un montón de carreras y pruebas por Seacrest County, una zona costera donde se realizan carreras ilegales. Tendremos distintas pruebas a nuestra disposición, algunas como corredor y otras de ellas como policías. A medida que vayamos acumulando puntos nos ofrecerán nuevos coches más veloces y lujosos. Cada modo de juego tiene su manera de comportarse, aunque prácticamente todos los del corredor estarán centrados en escapar de la policía y/o llegar primero a la meta, mientras que la misión del policía será algo más variada, intentando detener como sea al corredor o llegando velozmente a una llamada de refuerzos. Poco a poco, la jugabilidad se irá complicando cada vez más por medio de los accesorios que iremos desbloqueando, y es que nuestro coche empezará a incorporar todo tipo de gadgets que nos ayuden en la carrera, por ejemplo, una banda de pinchos que dejaremos en la carretera y que frenará a nuestros perseguidores. Como policía, tendremos multitud de ayudas. Podremos lanzar un pulso electromagnético que desestabilizará al corredor; podremos llamar a los refuerzos para que creen barreras con sus coches, cada vez más fuertes (aunque siempre habrá un hueco para escapar); o incluso podremos tener la asistencia de un helicóptero que nos sirva de apoyo. «Need For Speed Hot Pursuit» ha logrado reinventarse a sí mismo a base de volver a su esencia original. Esta oxigenación de la saga está sentándola estupendamente. Es clásico. Es novedoso. Es «Need For Speed».

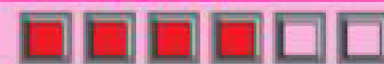




Valoración

GRÁFICOS


JUGABILIDAD


SONIDO/FX


ORIGINALIDAD






Ficha técnica

Criterion/Dice/EA

Conducción

Noviembre

12+

www.needforspeed.com



AUTOLOG, TU NUEVA RED SOCIAL

«Hot Pursuit» posee uno de los mejores online que hemos visto en el último año, ya que no sólo nos permite competir con nuestros amigos, sino que nos ofrece la oportunidad de intentar superar sus récords en el modo offline, ya que se guardan sus tiempos y se marcan como objetivos. Esto hará que estés todo el rato picándote para ver quién es el mejor corredor y policía. También podrás subir tus récords a la web de NFS para vacilar de marca.

A FONDO

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA 2

Starkiller, el aprendiz secreto de Darth Vader, resurge de las cenizas para hacernos entrega de una nueva aventura llena de venganza.

Parece ser que los planes de Darth Vader con su aprendiz secreto, esa arma humana que envió para acabar con los jedis más poderosos que quedaban, sigue siendo de utilidad, en forma de clon. Sin embargo, este clon tiene algo que decir al respecto, y no parece estar muy de acuerdo con seguir los planes de el señor oscuro. Así comienza «El Poder de la Fuerza II», la secuela natural del título que dejó impactado a los fanáticos de Star Wars que llevaban mucho tiempo deseando un título de acción que se centrara en el uso de la Fuerza de un modo nunca visto. Además, era un nexo entre las dos trilogías muy válido, con una historia aprobada por el propio George Lucas. En esta continuación, seguiremos de nuevo los pasos de Star Killer que ayudará a la alianza a luchar contra el Imperio, mientras acabamos con todo tipo de soldados y máquinas de guerra por el camino. La puesta en escena se ha cuidado mucho en esta secuela, creando unos efectos a consecuencia del uso de la Fuerza totalmente devastadores. El primer y segundo nivel del juego dan buena cuenta de ello, mientras nos abrimos camino destrozando no solo a nuestros enemigos, y es que podremos acabar con Tie Fighters (los cazas espaciales del Imperio) como si fueran papel. A destacar también la pelea contra un gigantesco monstruo que resulta de una espectacularidad propia de «God of War III». Puede que al final de la aventura las cosas se calmen un poco ante tal arranque, pero los fanáticos de Star Wars tienen aquí todo un caramelo para saciar sus ansias galácticas, mientras liberan adrenalina a golpe de sable láser.

[Valor]ación

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD



[Ficha t]écnica

LucasArts/Activision

Aventura/Acción

Octubre

16+

www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2

DESATANDO EL PODER DE LA FUERZA

¿Cuáles son tus poderes jedi? A parte de llevar dos sables de luz, que ya es bastante, Starkiller es capaz de usar un montón de poderes provenientes de la Fuerza. El empujón de Fuerza es el más característico, capaz de hacer volar a los soldados imperiales por los aires (recargándolo mucho parece lanzar una onda vital), también puede agarrarlos directamente para sostenerlos en el aire, usar los famosos rayos que usa el Emperador; o trucos mentales para confundir a los enemigos. Además, tendremos un "modo furia" que nos hará invulnerables y totalmente letales.

DEF JAM RAPSTAR

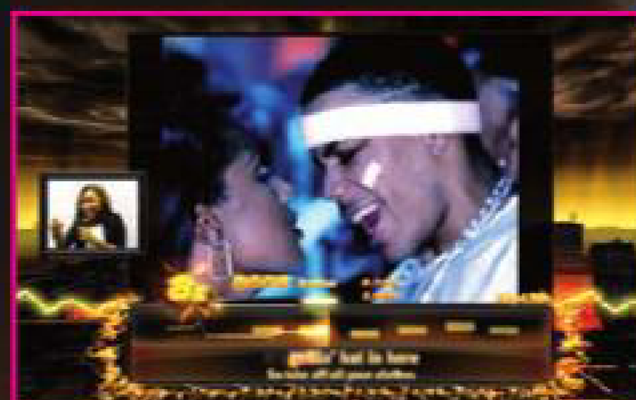
Si eres un MC de las 'zapas' hasta las trenzas modelo arado y has visto hasta el biopic sobre Notorius BIG, no dejes escapar este juego por nada del mundo.

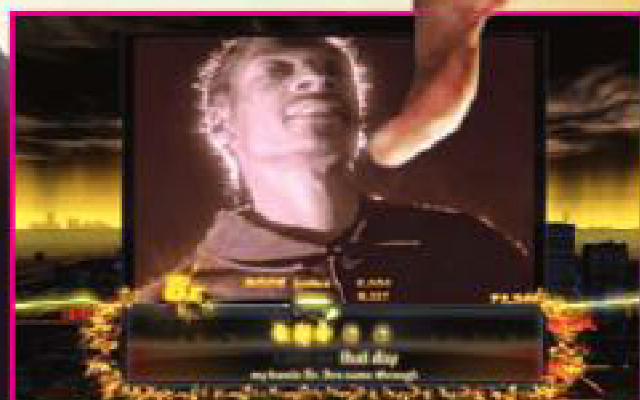
Y es que 4MM y Konami nos sirve en bandeja de oro y diamantes (ya se sabe que a estos poetas urbanos les tira mucho la pedrería y metalurgia) el mejor juego de música centrado exclusivamente en el Hip Hop. Si estás acostumbrado a los karaokes tarareadores y con trampilla incorporada, cambia el disco porque aquí se trata de articular canciones haciendo hincapié en la letra y el fraseado. Así, gracias a su sistema de reconocimiento de voz, el juego valorará nuestra precisión y entonación de los versos a medida que las letras y su velocidad (indicada con un código de colores) se muestran en la pantalla. Quizá este mecanismo requiera un esfuerzo extra para los no iniciados, pero ya se sabe que el Hip Hop no admite nenazas, forastero.

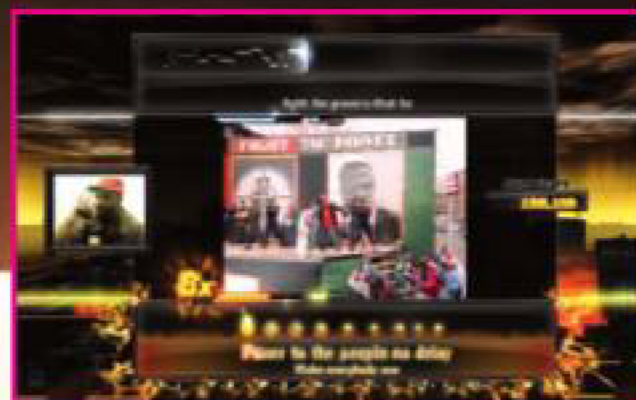
Eso sí, los expertos no quedarán defraudados ya que la cuarentena de canciones elegidas es de libro: 50 Cent y su "I Get Money", Dr. Dre featuring Snoop Dogg en "Nuthin' But a "G" Thang", Kanye West featuring Jamie Foxx en "Gold Digger", Lil' Wayne y "A Milli", Notorius B.I.G. ejecutando "Juicy", Slick Rick con "Children's Story", T.I. featuring Rihanna en "Live Your Life"... Una gramola bien nutrida de éxitos de ayer y de hoy, vamos. Lástima que la censura de palabras malsonantes y algunas poses 'malotas', tan intrínsecamente unidas a este mundillo, queden eliminadas de plano en el juego, lo que defraudará a los seguidores más 'gangsta'. Pero, de todas formas, es un título imprescindible para los amantes de este género tan particular.

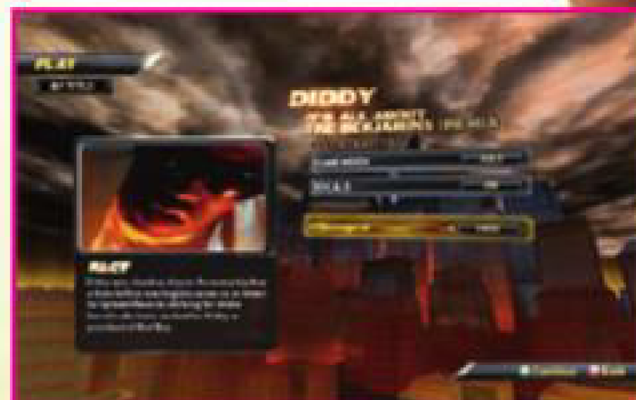
FICHA TÉCNICA

- Konami
- Musical
- Noviembre
- 12+
- www.defjamrapstar.com



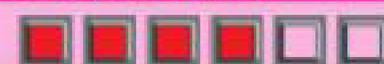






VALORACIÓN

GRÁFICOS


JUGABILIDAD


SONIDO/FX

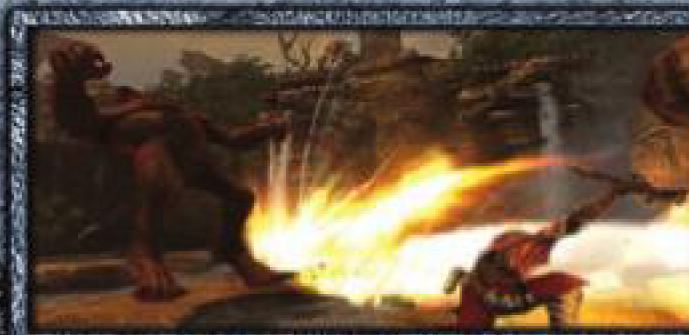

ORIGINALIDAD

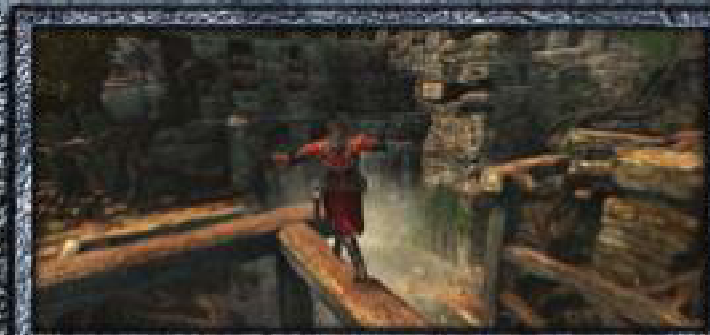

NOSOLOMUSICA

Aparte del entramado sonoro, el depurado estilo visual del juego es otro de sus atractivos, sobre todo a la hora de elegir modos (Freestyle, Batalla, Dúo...) y como acompañamiento 'atmosférico' a los clips que irán pasando ante nuestros ojos. Otro de los atractivos es el uso de la cámara Playstation Eye para crear un video protagonizado por cada usuario, editarlo y subirlo al escaparate global de www.defjamrapstar.com, donde tal vez te fiche un ojeador y te conviertas en el nuevo Eminem (o Vanilla Ice, que molaba más).











PS3

GRAN TURISMO 5

Cinco años de espera, millones de euros invertidos, el proyecto más ambicioso de todo un genio como Kazunori Yamauchi... «Gran Turismo 5» ya está aquí.

Llevamos tanto tiempo esperando «Gran Turismo 5» que parece difícil de digerir su aparición en el mercado. La historia de la franquicia, unida a la espectacular suma de ventas que ha atesorado con el paso de los años, hacen de la franquicia de Polyphony una de las más loadas de la industria de los videojuegos y del ocio electrónico en general. Puede que por este motivo Kazunori Yamauchi, su padre y creador espiritual, dilatase el lanzamiento todo cuanto fue posible, no en vano siempre ha buscado una excelencia que se le ha resistido por diversos factores. El artista japonés buscaba dar una vuelta nueva de tuerca al concepto que instauró allá por el año 1997 a manos del primer «Gran Turismo». Para ello era imprescindible, primero, crear un motor gráfico que no desmereciese el sobresaliente nivel visual que ha lucido toda entrega de la licencia en el pasado, y segundo, dotar a los vehículos no sólo de un parecido absoluto con el de los modelos reales, sino también hacer de las sensaciones jugables toda una experiencia vital.

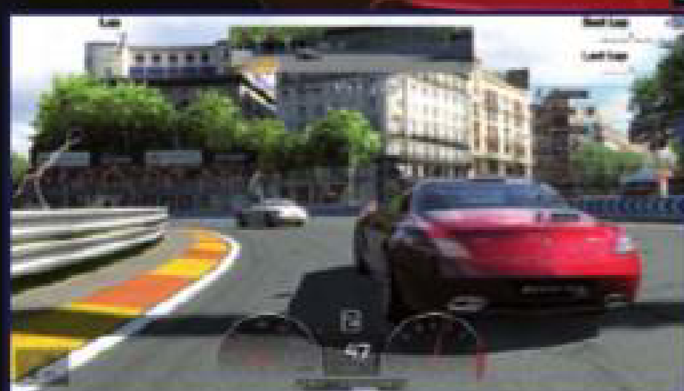
Con respecto a lo primero, pocos títulos encontraremos en el mercado que muestren una interfaz técnica tan mastodóntica como la de «GT 5». Tanto por el diseño de los vehículos (divididos entre Premium y Estándar) como por los efectos climáticos que se aprecian durante las carreras, el motor gráfico forma parte de un 'todo' que afecta también al popular sistema de colisiones. Polyphony ha tratado de dar un nuevo sentido a este criticado aspecto de la franquicia añadiendo esta faceta sólo cuando se ha alcanzado cierto nivel de experiencia en el modo principal de juego: ModoGT.

Física brutal

Aunque somos conscientes de la importancia de la parte visual, que padece de algunas taras menores en forma de 'jaggies', no cabe la menor duda que al hablar de un simulador de conducción, la física de los vehículos es fundamental para ponderar la valía del título en lo que al plano jugable se refiere. Es en este aspecto donde Yamauchi ha volcado gran parte de su esfuerzo, llevando el concepto de «Gran Turismo 4» hasta niveles que hasta hace un año era difícil imaginar. Esto, unido a la presencia de más de 60 circuitos o a la posibilidad de elegir entre dos estilos de juego totalmente distintos (A-Spec, el de toda la vida, o B-Spec, donde nos convertimos en una especie de 'entrenador virtual'), hace de «GT 5» el simulador más completo que podemos encontrar en el mercado hoy por hoy.

Con respecto a la Inteligencia Artificial de nuestros rivales, otro aspecto largamente debatido en el pasado, lo justo es hablar de una ecuanimidad entre el nivel de calidad de «Forza 3» (la apuesta de Microsoft para 360) y el de «Gran Turismo 5» en este sentido. Es, en fin, la viva prueba de que realmente vale la pena invertir varios años trabajando en un producto que se disfruta a la larga, y que no debe ser juzgado bajo ningún concepto por la sensación que ofrece tras las primeras horas de juego.





VARIEDAD DE ESTILOS

Los últimos capítulos de «Gran Turismo» ya habían dejado entrever cierto gusto por abarcar distintas modalidades de conducción. En esta quinta entrega no sólo se expande el abanico de opciones que se ofrece en este sentido, sino que además se optimiza hasta límites enfermizos. Además de conducir con los clásicos Gran Turismos, existe opción a tomar parte en carreras de Rally (bajo el emblema WRC), NASCAR o incluso de Karts. Una buena manera de ofrecer amplitud de miras a ojos de los jugadores más exigentes

A FONDO




Valoración

GRÁFICOS

JUGABILIDAD

SONIDO/FX

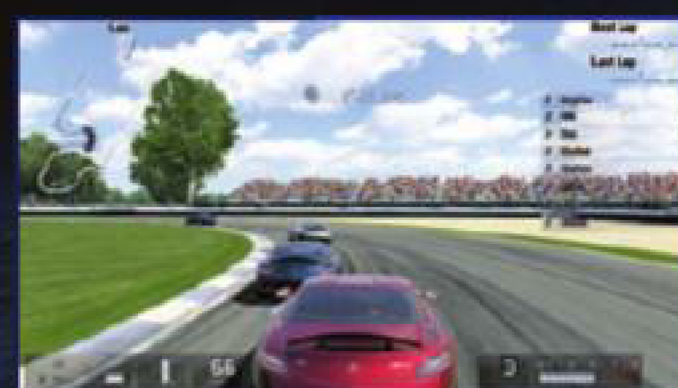
ORIGINALIDAD


...EGO



Hace falta tiempo, práctica y paciencia para dominar el estilo de conducción de «GT 5». Da completamente igual si somos o no expertos en la materia, ya que el nuevo motor físico cambia algunos de los patrones que habían imperado en los últimos capítulos de la franquicia. Esto se aprecia en la distribución de las cargas a la hora de acelerar o de frenar, al igual que en la colisiones que antes podíamos aprovechar para raspar algunos segundos al crono. Teniendo esto en cuenta, ir accediendo a las distintas licencias de conducción es esencial no sólo para dominar la mecánica de juego, sino también para entender las diferencias existentes entre pilotar un coche Estándar o uno Premium, cuya diferencia no sólo radica en el diseño, sino también en las prestaciones del motor. Competir en el WRC obliga a adaptarnos a un estilo de conducción totalmente distinto al del modo Turismo. Sucede otro tanto de lo mismo cuando hablamos de la NASCAR, cuyo dominio exige horas de dedicación . A mayor nivel de experiencia, mayor será la exigencia y la necesidad de dominar la transmisión manual y los distintos arreglos que se deben realizar en cada vehículo con la mirada puesta en mejorar sus prestaciones. Y no malgastes créditos inútilmente, ahorra para comprar un buen bólido.



ODISEA ONLINE

▸Una de las metas que se marcó Polyphony ante el desarrollo de «GT5» pasaba por introducir la tan demandada modalidad online en su propuesta, algo que ya se intentó con «GT4», aunque finalmente fue descartado. Se percibe cierta falta de mimo en este apartado, que pese a abrir las puertas a toda clase opciones de conectividad entre usuario no ofrece ninguna clase de sistema de evolución (por adquisición de experiencia, por ejemplo) ni tampoco afecta en absoluto al rendimiento del ModoGT.
Pese a esto, la posibilidad de disputar carreras previo filtrado con amigos desperdigados por cualquier parte del mundo otorga una nueva perspectiva a la franquicia, capital en los tiempos que corren.

Ficha técnica

- Sony
- Conducción
- Noviembre
- 3+

www.gran-turismo.com



PS3 PSMOVE

BUZZ! EL CONCURSO MUSICAL DEFINITIVO

Por la cantidad de juegos que llevan en las alforjas parece que el origen de la franquicia «Buzz» se remonta a la noche de los tiempos, pero en realidad sólo lleva un lustro entre nosotros. Eso sí, muy bien aprovechado y adaptándose a las circunstancias y al público potencial. Justamente eso acaban de volver a hacer con esta nueva entrega para PS3 que aprovecha las prestaciones del mando-roll on PlayStation Move, lo que le da al guateque preguntón unas posibilidades aún más altas de diversión en familia. Aparte, también podremos conectar la cámara PlayStation Eye, y así poder ver nuestras bonitas caras insertadas dentro de unos cuerpos de lo más rocambolescos (un astronauta, un guerrero-superhéroe, un hawaiano, una prima segunda de Cyndi Lauper...) y que le aportan un plus de diversión y originalidad al ambiente. La mecánica del título sigue siendo la misma: responder a miles de preguntas y a un centenar de videoclips sobre las últimas tendencias musicales del universo pop actual (no esperemos preguntas sobre los incunables jazzísticos de la Colección Savory), con novedades tales como la posibilidad de conectar dos juegos de pulsadores (o los mandos PS Move correspondientes) para que disfruten ocho amiguetes. Un look renovado y más cachondo que nunca, con abundancia de gadgets visuales y pirotécnicos, el toque irónico de nuestro entrañable presentador-maestro de ceremonias y nuevos torneos emocionantes incluyendo una opción para responder a las preguntas creadas por otros usuarios (no sólo de música) hacen de este nuevo «Buzz» uno de los must para las reuniones navideñas.







UP&DOWN

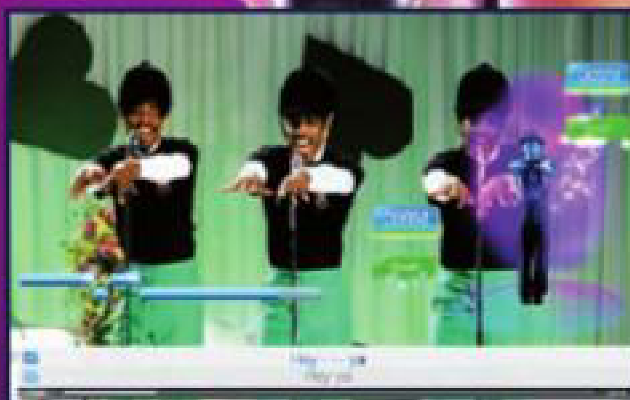
▲ Su nuevo diseño y las divertidas posibilidades de la PS Move son un salto cualitativo en diversión.

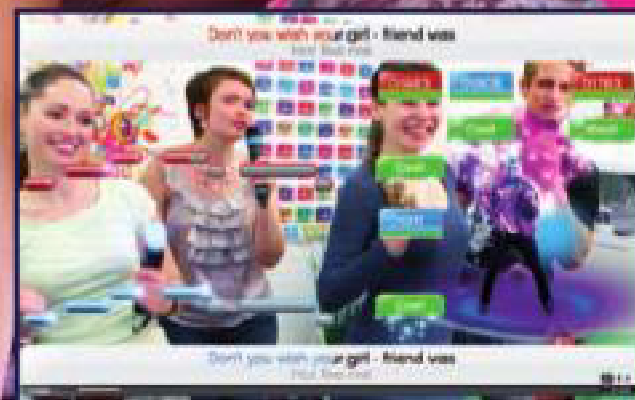
▼ Preguntas demasiado pegadas a los últimos éxitos del pop-chicle. Se echa de menos preguntas más "cañeras".

Compañía: Sony | Género: Quiz/Musical | Lanzamiento: Octubre | 3+

SINGSTAR DANCE

Otra de las franquicias que también se ha beneficiado de PlayStation Move es «SingStar», que igualmente lleva varios años dando el cante como la gramola más veterana y afinada del mundillo karaoke. Ahora, presenta una tajada neodiscotequera de lo más enchufada y con atractivos tales como la posibilidad de cantar y bailar hasta para cuatro jugadores alternando los micros clásicos con los mandos luminosos que, además, permiten interactuar en los clips resultantes de nuestras actuaciones con movimientos y efectos de lo más especiales. Aunque como siempre lo principal es el cancionero a nuestra disposición, que pondría los dientes largos a cualquier pinchadiscos de ayer y de hoy: N Sync con "Bye Bye Bye", The Black Eyed Peas con "Shut Up", Blondie con la sofisticada "Heart Of Glass", Chris Brown con "With You", Gloria Gaynor y su himno gay "I Will Survive", Gossip con "Standing In The Way Of Control", KC & The Sunshine Band moviendo las caderas con "That's The Way (I Like It)", Kool And The Gang aullando el "Celebration", Lady Gaga hecha un cromo en "Poker Face", el bueno de MC Hammer con su hit "U Can't Touch This", New Kids On The Block con "Hangin Tough"... y hasta Ricky Martin con "Living La Vida Loca". En fin, que no faltan ni Jackson 5 en su época dorada ni 'local heroes' como Bisbal, Amaral o Paulina Rubio en un repertorio creciente online. Mucho cante y más baile (podremos seguir a un bailarín en la pantalla) para un juego con las caderas a todo ritmo.





UP&DOWN

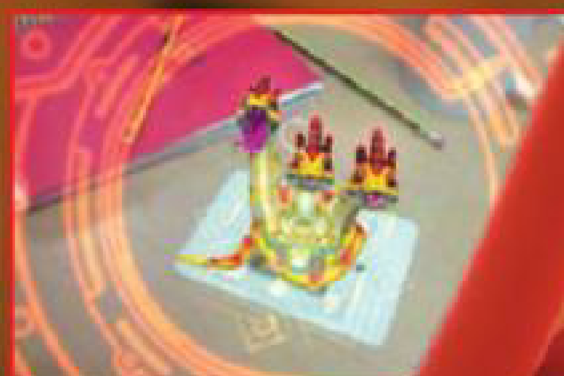
▲ Abundante nómina musical y buen y novedoso modo bailongo. Le saca partido al PlayStation Move.

▼ Algunos artistas no pegan ni con cola, y ciertos clips son algo cutrecillos.

Compañía: Sony | Género: Musical | Lanzamiento: Octubre | 12+

TEST

INVIZIMALS
SHADOW ZONE

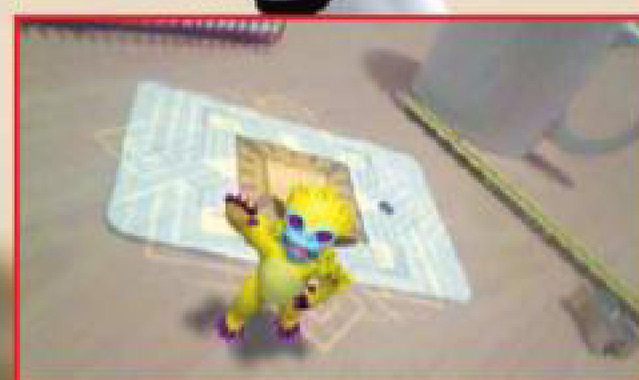



Ya ha pasado un año desde la tremenda acogida que tuvo el «Invizimals», una singular propuesta de "realidad aumentada" que nos ponía a la caza de extrañas criaturas invisibles.

El juego del estudio español Novarama no pasó desapercibido, y es que mezclaba algo tan original como usar la cámara de PSP junto a una carta para que apareciera por cualquier lugar de nuestra casa los pequeños monstruos, con ese afán de coleccionismo que volvió loca a toda una generación con Pokémon. En «Invizimals» tendremos que mover la cámara, incluso soplar, para descubrir a estas criaturas, pero ahora, con esta continuación llamada «Invizimals La Otra Dimensión», la diferencia radica en que tendremos cien monstruos más entre los que elegir, con una especie de versiones oscuras de los que ya conocimos el año pasado. De este modo, podremos hacer que se enfrenten en combates, y así hacernos con ellos o perder a nuestra criatura aliada. Como veis, el juego sigue la filosofía del anteriormente citado «Pokémon», o más aún, del juego de cartas «Yu-Gi-Oh», de capturar criaturas, entrenarlas y ponerlas a luchar en la batalla. Esta segunda entrega peca quizá un poco de continuísta, ya que en el fondo sigue la misma premisa que su antecesor, sin embargo, los aficionados que simplemente deseen nuevas criaturas con las que luchar, además de poder entrenarlas más en profundidad y personalizarlas con una amplia paleta de colores (hasta puedes cambiarle el nombre), disfrutarán enormemente con el juego, ya que sigue manteniendo su frescura. Si a esto además le añades un nuevo modo cooperativo que es ya casi obligatorio en cualquier tipo de juego, tienes un título de PSP redondo.

...técnica

Novarama/Sony
Estrategia/Lucha
Noviembre
7+
www.invizimals.com


CURIOSO HOMENAJE ESPAÑOL

Se nota que «Invizimals La Otra Dimensión», es un juego realizado en España, concretamente en Barcelona, ya que existen varios homenajes a la Ciudad Condal por parte del equipo de programación. Es de hecho en Barcelona donde comenzará el modo campaña del juego, mencionando a la figura de Gaudí y al Parque Güell, y sugiriendo al jugador que posiblemente Gaudí pudiera tener la facultad de ver a estas pequeñas criaturas, y que se podría haber inspirado en ellas para construir algunas de sus grandes obras. Comenzaremos nuestro viaje allí, pero el juego nos llevará por distintos lugares y culturas de nuestra civilización.

Valoración

GRÁFICOS

JUGABILIDAD

SONIDO/FX

ORIGINALIDAD


SONIC FREE RIDERS

Sonic vuelve a coger la tabla para ofrecernos las mejores carreras de esta serie, esta vez, sin la necesidad de un mando de control.

Parecía que Sonic no necesitaba de ningún tipo de aparato para alcanzar velocidades extremas, pero lo cierto es que el erizo azul de Sega ha montado unas cuantas veces ya en esta especie de aeropatín, que le propulsa a unas velocidades sobrenaturales. La diferencia con otros títulos de la saga «Free Riders» es concretamente el control, que gracias a Kinect, el nuevo accesorio de control de movimiento de Xbox 360, podremos impulsarnos y girar con nuestro propio cuerpo. En el caso de «Sonic Free Riders», esto se traduce en que podamos ganar impulso para el aeropatín de la misma manera que si lo tuviéramos debajo de nosotros, e inclinando el cuerpo hacia los lados giraremos de izquiera a derecha. En el transcurso de la carrera, también podremos lanzar objetos con las manos o hacer piruetas en el aire (girando sobre nosotros mismos) para ganar mayor propulsión. El hecho de estar pensado para Kinect hace que el propio dispositivo sea capaz de capturar hasta a dos jugadores simultáneamente, por lo que lo convierte en un título perfecto para jugar en modo multijugador. Podrás elegir entre muchísimos personajes de este universo de Sega, como Sonic, Tails, Knuckles, el Dr. Eggman y muchos más personajes, incluso, si lo deseas, podrás correr con tu propio avatar. «Sonic Free Riders» es, sin duda, una de las mejores apuestas en el género de las carreras que puedes encontrar en el actual escaso catálogo de Kinect que, además, se mezcla a la perfección con el universo del erizo azul. Si tienes Kinect ya en tu casa, es una de las apuestas más seguras que encontrarás.

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD

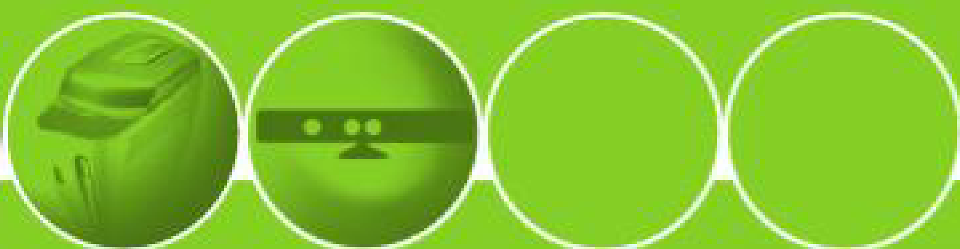


FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Carreras
- Noviembre
- 16+
- www.sega.com/sonicfreeriders

ARTILLERÍA PESADA

Si te gustan los juegos de kart, «Sonic Free Riders» posee el mismo concepto de disponer objetos por el escenario. A lo largo del circuito encontrarás todo tipo de cohetes, bolas de bolos, trampas y muchos más ítems que te ayudarán a sacar a tu rival del circuito. Tendrás que lanzarlos, agitándolos o balanceándote para aprovecharlos al máximo si quieres cumplir con el objetivo de llegar primero a la meta.



DANCE CENTRAL

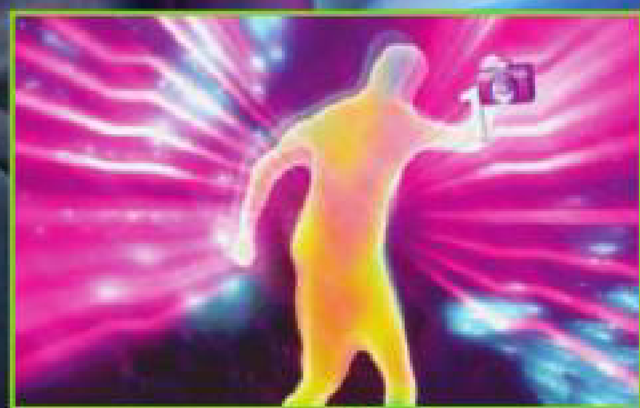
Puede que los juegos de danza lleven en esto de los videojuegos mucho tiempo, pero seguro que nunca has jugado a algo como lo que ofrece «Dance Central».

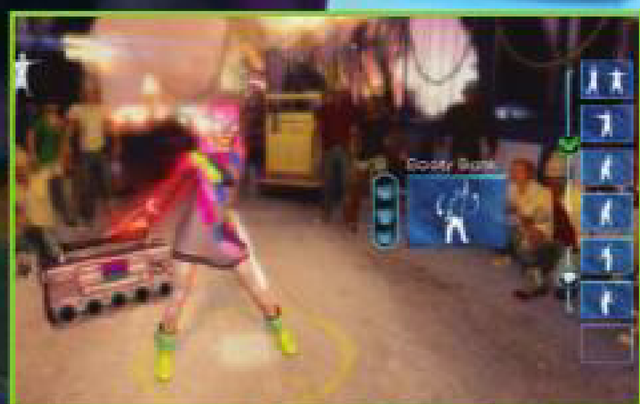
¿Por qué? Porque la primera obra de Harmonix para Kinect te permite jugar sin utilizar mando alguno, sea con sensor de movimiento o no. Lo único que necesitas para bailar, como en la vida real, es tu cuerpo. Y es una razón más que justificada para lanzar un nuevo juego de danza. Con «Dance Central» aprenderás pasos y coreografías realizadas por expertos en la materia, a través de un fabuloso repertorio de canciones de artistas tan famosos como Beastie Boys, Lady Gaga, Nelly Furtado, Rihanna, Kylie Minogue o M.I.A. El estilo de juego es similar al utilizado en otros juegos musicales como «Guitar Hero» o «Rock Band», donde se te presenta una secuencia de movimientos que tendrás que imitar y comenzar a reproducir cuando se destaquen en pantalla. Puede que al principio te cueste un poco clavar los pasos, pero en cuanto entres en la tónica del juego, superando el "factor espejo" y aprendiendo a contar los ritmos, conseguirás convertirte en todo un experto bailarín de danza moderna. Kinect captura a la perfección tus poses y movimientos, dando una puntuación dependiendo de si los has conseguido reproducir a la perfección o te has quedado algo retrasado. «Dance Central» es, sin duda, uno de los que mejor representa el estilo de juego de Kinect y un obligatorio si tienes o estás pensando adquirir el dispositivo. No sólo porque sea divertido y anime tus noches con los amigos, sino porque la experiencia trasciende la pantalla y el propio juego en sí, para ofrecerte toda una "masterclass" que reproducirás la próxima vez que salgas a bailar por ahí. Y eso no tiene precio.

FICHA TÉCNICA

- Harmonix/Microsoft
- Musical
- Noviembre
- 12+

www.dancecentral.com







QUE EL RITMO NO PARE

La experiencia con «Dance Central» es una de esas que queda marcada en la memoria del jugador cuando se pone delante de algo nuevo. ¿Recuerdas la primera vez cogiste la guitarra de «Guitar Hero», cómo te adaptaste a su estilo de juego y cómo llegaste a dominar una dificultad elevada? «Dance Central» logra exactamente lo mismo, pero eliminando los botones de la ecuación. Esta vez, y a diferencia de «Guitar Hero», donde no aprendías nada que sirviera con una guitarra de verdad, todos los pasos que aprendas en el juego te servirán para moverte mejor en la pista. De aquí a Fama hay tan sólo un paso.

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD





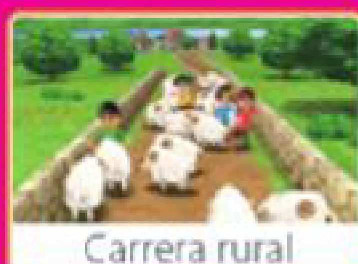
Nintendo

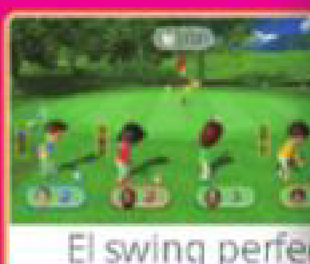
LA DIVERSIÓN SE PONE A TIRO





Wii Party™

















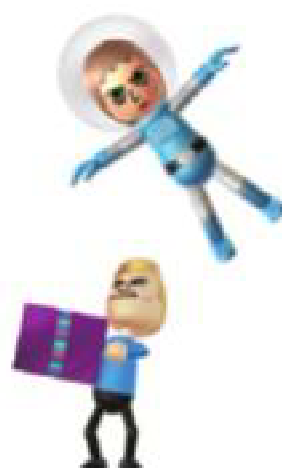
¡Más de 80 minijuegos!

De los creadores de Wii Sports y Wii Fit











Incluye un Mando de Wii

Wii Party + =





Wii

www.nintendo.es

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

Disney Epic Mickey



Prepárate para vivir una odisea Disney como nunca la has visto en ninguna de sus películas o videojuegos a lo largo de su historia. Un oscuro viaje al Páramo es lo que le espera a Mickey Mouse para enfrentarse cara a cara con los personajes olvidados de la compañía.

Mickey la ha vuelto a hacer. Y es que, lejos de la imagen que podemos tener sobre la mascota ratón de Disney, a este clásico personaje siempre le ha podido la curiosidad. Como cuando a un niño le dicen "¡No toques eso!" para que éste no pueda dejar de pensar en ello, así es él. Y esta vez la ha hecho buena, ya que a través de un espejo de su habitación encuentra la morada del mago Yen Sid (Disney al revés), que está creando un bello mundo mágico para los personajes de la compañía que se han ido olvidando con el tiempo, de modo que su recuerdo perdure eternamente. Este maravilloso mundo es exactamente igual a Disneylandia, pero en un merecido descanso, Mickey movido por la curiosidad aprovecha para hacerse con el poder y realizar unos pequeños ajustes. Sin embargo, logra justo lo contrario, crear una mancha y un mundo oscuro y surrealista, gobernado por Mancha, un borrón de tinta con malas pulgas.

Para solucionar el entuerto, Mickey se armará con la ayuda del pincel mágico para transformar el mundo a su voluntad. Contaremos siempre con dos posibilidades, la pintura y el disolvente, que denota esa dicotomía del bien y el mal con la que tanto le gusta jugar a su creador, Warren Spector (conocido por su trabajo en Origin y Looking Glass creando obras de referencia como «System Shock», «Thief» o «Deus Ex»), y así poder escoger de una manera más introspectiva la manera en que queramos resolver una situación.

Fantasía

El personaje más importante de los que nos encontremos en nuestro camino por el Páramo (la visión oscura de Disneylandia creada por Mickey) será Oswald, sin duda, el personaje más olvidado de toda la factoría Disney por el hecho de haber sido licenciado para la Universal. Sin él, en el fondo, Mickey nunca habría existido, ya que éste fue el sustituto para la compañía y, al final, quien se llevó todo el éxito. No es que Oswald esté muy contento con la situación, la verdad, por lo que no le pondrá las cosas fáciles a nuestro héroe.

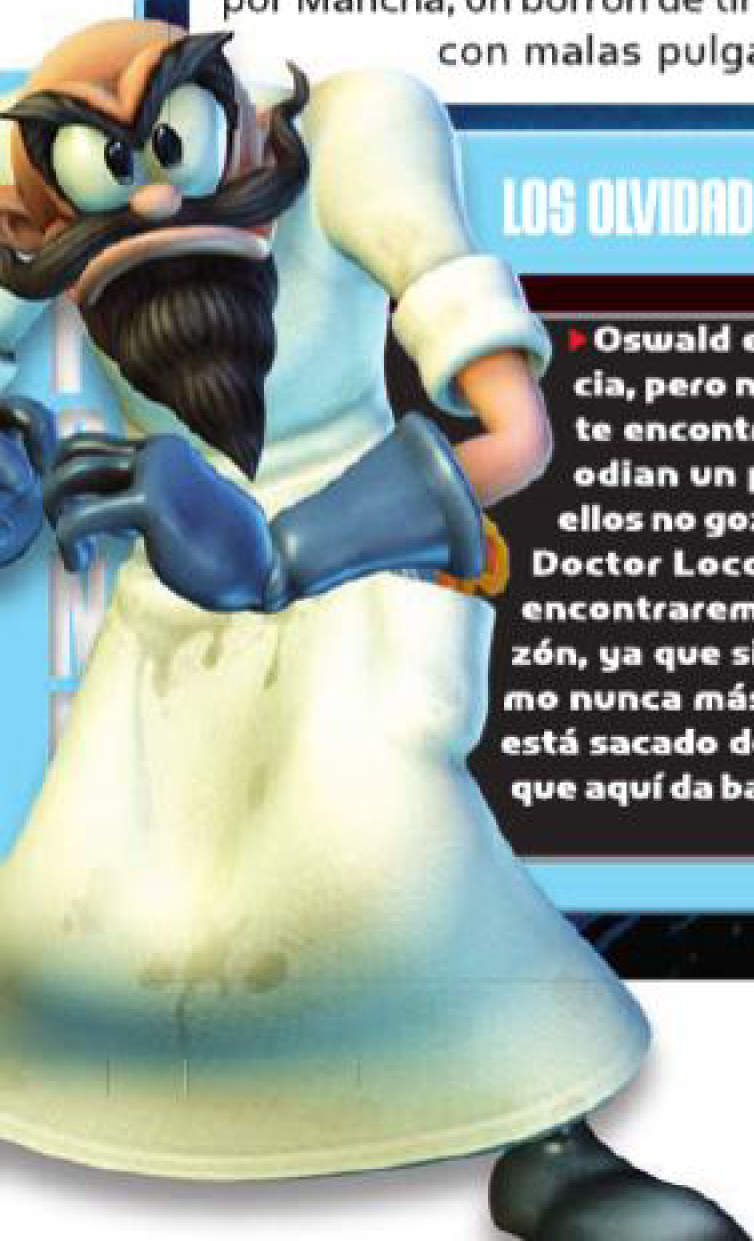
«Disney Epic Mickey» es una odisea llena de aventura y acción, un homenaje a toda la historia pasada de Disney (no la de ahora, con Pixar, sino la que empezó en el blanco y negro y poco a poco fue creciendo) y todo un juego de plataformas a la antigua usanza donde tendremos que usar nuestra imaginación para avanzar. Sus gráficos y diseño son de los más hermosos que veremos en una Wii y su uso del mando, a modo de pincel, muy inteligente. Tiene tantos detalles escondidos a modo de animaciones extremadamente fieles a sus personajes, decorados inspirados, personajes tan desconocidos como reales, que sólo un verdadero fan de Disney será capaz de detectarlo. Pero lo que sí detectará todo el mundo son las grandes dosis de calidad y buen hacer











LOS OLVIDADOS DE WALT DISNEY

Oswald es el personaje olvidado por excelencia, pero no es el único. A lo largo de la aventura te encontrarás cantidad de personajes, y todos odian un poquito el éxito de Mickey mientras ellos no gozan de la misma fama. Un ejemplo es el Doctor Loco (izquierda), el primer enemigo que encontraremos y que intentará robarnos el corazón, ya que sin él no podremos abandonar el Páramo nunca más. Mancha, el archienemigo, también está sacado de una serie de cómics de Disney, aunque aquí da bastante más miedo.

Ficha técnica

- Disney Interactive
- Aventura/Plataformas
- Noviembre
- 7+
- www.nintendo.es/epic_mickey



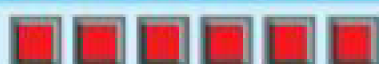


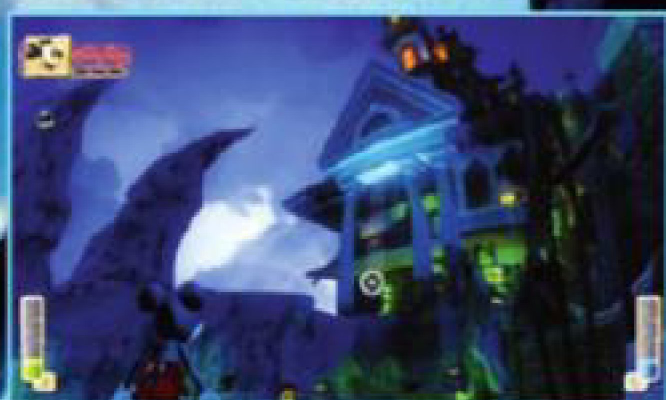
Valoración

GRÁFICOS

JUGABILIDAD

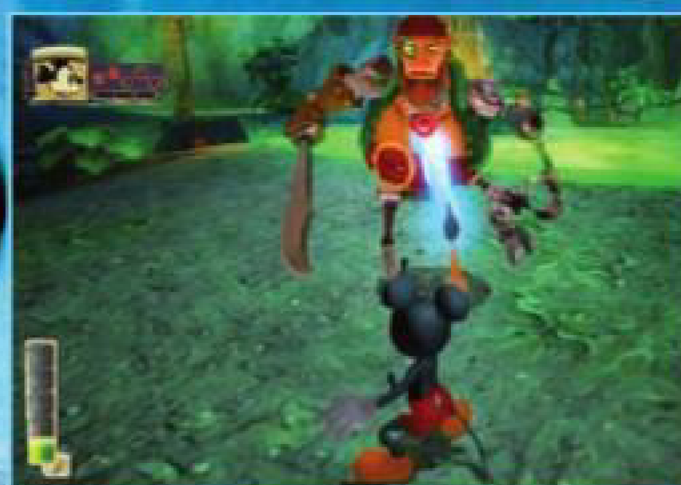
SONIDO/FX

ORIGINALIDAD





MICKEY, CUALQUIER DIMENSIÓN TE SIENTA BIEN

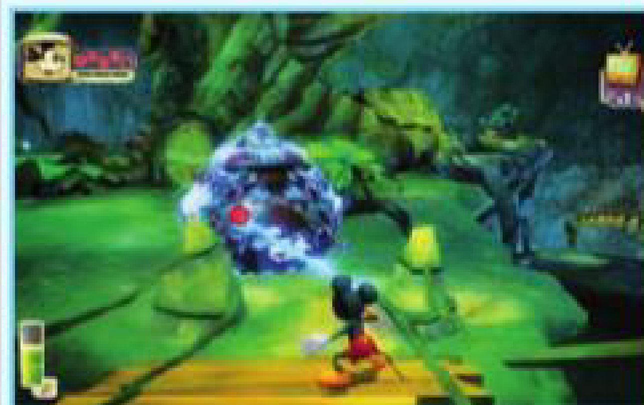
¿Recordáis lo placentero que resultaba en «Super Mario Galaxy» ese paso de las 3D a las clásicas 2D? Pues en «Epic Mickey» no podemos más que maravillarnos por la inclusión de estos pequeños niveles o fases de plataformas. Más bien, se nos saltan las lágrimas al ver pequeñas pruebas en blanco y negro, donde los límites del escenario son los fotogramas que pasan a toda velocidad, o lo bien que funcionan los saltos evitando obstáculos... Sólo hay que echar un vistazo a cualquiera de las imágenes 2D que acompañan este análisis para hacerse una idea de su calidad. Ahora piensa en el uso del pincel y de habilidades como congelar el tiempo e imagina las posibilidades.



GUÍA DE JUEGO

Vale, cierto, Mickey la ha vuelto a hacer buena, pero también lo hizo en "Fantasía" y nos regaló una obra para el recuerdo, por lo que no dudamos que «Epic Mickey» se converti-



rá en otro título a recordar para la compañía, que ha puesto un empeño especial en homenajear su historia, en vez de utilizar el recurso fácil de acercarse a los personajes más conocidos o actuales, y sobre todo de Pixar. No, «Epic Mickey» es una dedicatoria a la historia viva de Walt Disney. A lo largo de nuestro paso por el Páramo tendremos que utilizar el pincel para solucionar pequeños puzzles que se nos presenten, añadiendo plataformas nuevas con la tinta, por ejemplo, o eliminándolas



con el disolvente. También ganaremos ciertas habilidades, como colocar un televisor emitiendo un cortometraje real de la compañía que distraerá a los enemigos, para así no tener que acabar con ellos. Como decíamos anteriormente, estos pequeños ajustes a la hora de abrirnos camino, marcarán la personalidad de nuestro valiente ratón, por lo que tendremos que atenernos a las consecuencias. Es algo que siempre ha interesado a Mr. Spector, y nada como un personaje travieso, pero bonachón, como Mickey para transmitir la dualidad moral que todos poseemos.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



Parece claro que la fórmula de «New Super Mario Bros.» ha funcionado. Tan bien, de hecho, que ahora se ha aplicado la fórmula a este «Donkey Kong» convirtiendo el 2D al 3D, pero sin variar la perspectiva.

Y es que lo retro está de moda, y «Donkey Kong» era una licencia demasiado jugosa como para no seguir explotándola, a parte de los «Jungle Beat» (que lamentablemente no podían dar más de sí), o esa extraña cosa llamada «Donkey Kong Barrel Blast. » Así que no hay nada como volver al género de las plataformas con «Country». La premisa parece ser la misma, pero todo parece haber cambiado y haberse ajustado a los tiempos que corren; de esta manera, tenemos un Donkey mucho más ágil pese a su tamaño que además, gracias al mando de Wii, podremos realizar otro tipo de acciones como sacudir el suelo a porrazos para descubrir objetos ocultos, por ejemplo, o dar unas volteretas por el suelo para acabar con los enemigos y avanzar más rápido por los escenarios. Como siempre, nuestro fiel compañero Diddy Kong nos acompañará en la aventura, y podrá ser manejado por un segundo jugador que se una a la partida. Juntos tendremos que superar todas las fases que se dividen de nuevo en la estructura clásica de los juegos de plataformas, en diversos mundos, cada uno con su propia atmósfera (jungla, minas, montañas...), e incluso tendremos un modo competitivo para darle algo más de variedad al conjunto. Sin duda, «Donkey Kong Country Returns» es una estupenda mezcla de lo nuevo y lo viejo en un plataformas que se hizo valer en la época de Super Nintendo y que no está dispuesto a caer en el olvido. Largo, y con una ajustada curva de jugabilidad. Todo un lujo.

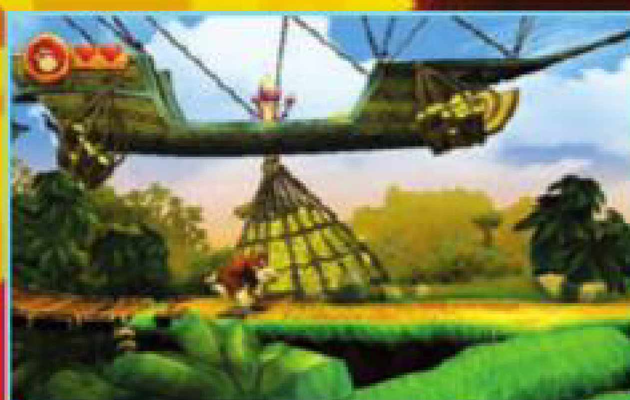
FICHA TÉCNICA

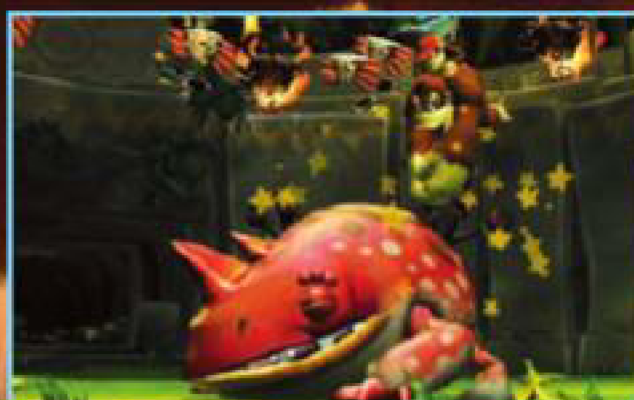
- Nintendo
- Plataformas
- Diciembre
- 3+

www.nintendo.es









¡LEÑA AL MONO!

Aunque en un primer vistazo no lo parezca, hay bastantes diferencias entre el «Donkey Kon Country» original y «Donkey Kong Country Returns». La más vistosa, a parte del aspecto gráfico 3D que emula las dos dimensiones, es la profundidad del nivel, que nos permitirá investigar el fondo de la pantalla en algunas ocasiones. También tendremos jefes finales, que serán de lo más variado gracias al uso de este fondo de escenario. Lo que no ha cambiado en absoluto es el afán que tendrá el jugador por recoger plátanos, las letras que forman la palabra KONG y las monedas de cada nivel. Eso sí, en «DKC Returns» tendremos un nuevo amigo, un loro que aparecerá en una esquina para darnos alguna pista que otra.

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD



A FONDO

WESTERN HEROES

Coge tu rifle y acaba con todos los bandidos que habitan el Salvaje Oeste. ¿Cómo? ¿Qué te has olvidado el arma? No te preocupes, «Western Heroes» viene con una incorporada. Nada menos que un rifle Winchester, una de las armas más clásicas utilizadas en el Lejano Oeste, de calibre 40-44 que tenía la característica de ser recortado para poder utilizarse con una mano. Esta réplica del rifle está adaptado para utilizarlo con el Wiimote y el Nunchuck de la Wii. El mando obliga a recargar tal y como se haría con el rifle original, dando un plus de realismo a «Western Heroes». A lo largo del juego podremos enfrentarnos con todo tipo de enemigos que nos vienen por tierra, mar y aire. Los jugadores podrán tanto afectar a los diversos vehículos, como a las construcciones. «Western Heroes» también dispone de Tiempo Bala, que se producirá por un corto período de tiempo al recoger diversos extras que se encuentran repartidos a lo largo de los escenarios. Produce un efecto, limitado en el tiempo, de cámara lenta, gracias al cual el jugador podrá acabar con una gran cantidad de rivales, que de otro modo sería imposible. En definitiva, se trata de un título que homenajea a las clásicas recreativas, por lo que si eres un fan de estas clásicas máquinas de los 90 estarás encantado. Además del modo Historia habitual, encontrarás un buen puñado de opciones más como el modo Cooperación, para dos jugadores como mínimo y el modo Competición. También incluye diversas pruebas para mejorar nuestra puntería como el modo Resistencia o el Tiro al plato. Es la hora de la verdad, vaquero.

UP&DOWN

▲ Sin duda, el accesorio que viene con el juego nos hará sentir como un verdadero pistolero.

▼ Pese a que tiene muchos modos de juego y pronto lo olvidas, se echa algo en falta un apartado gráfico más potente.







Compañía: H. de Nostromo | Género: Shooter | Lanzamiento: Octubre | 3+

¡¡PARTICIPA EN ESTE CONCURSO!!

Sorteamos 5 videojuegos del Heroes Western + Rifle Winchester para Wii.

Para participar solamente tendrás que acceder a www.megaconsolasdigital.com\concursos e introducir el siguiente código y a continuación tus datos.

Y9CE88IR

¡DISPARA VAQUERO!

Fin de la promoción 15/01/2011 – Los ganadores serán publicados en el muro del perfil Facebook del Club Megaconsolas el día 18/01/2011. Solamente se permitirá un premio por ganador, identificado con DNI, NIE o pasaporte y mayor de edad. A posterior será contactado por correo electrónico o telefónicamente para confirmar sus datos. Aquellos ganadores que en 3 días posteriores a la fecha de publicación no respondan a nuestra llamada o correo, quedarán automáticamente relegados y serán reemplazados por los ganadores suplentes en el orden correspondiente.







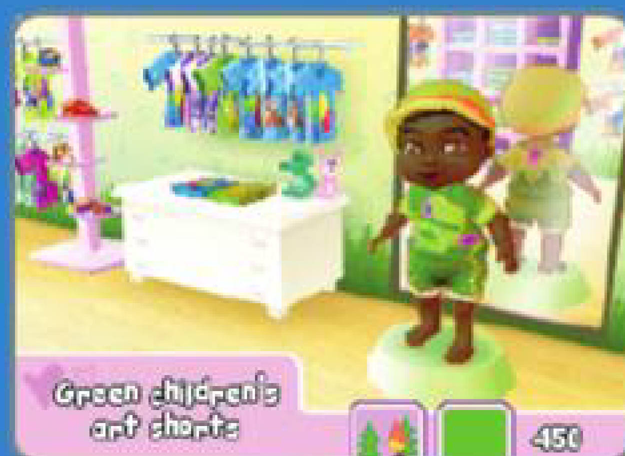


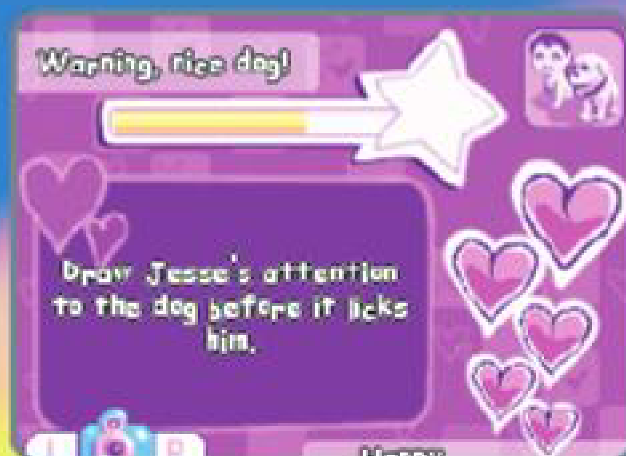


MY BABY 3 Y AMIGOS

El fascinante mundo de los chupetes de fantasía, los pañales con regalito, los balbuceos, los dientes de leche que parece que no están ahí pero luego te taladran la mano si te pillan a tiro y demás gracias y cucamonas preescolares vuelve a la DS para regocijo de futuras mamás (y es que, aunque tuerzan el gesto algunos miembros y miembras del ex ministerio de igualdad, este título está orientado directamente al sexo femenino). Como consta en su título, la principal diferencia entre esta tercera parte y sus dos títulos anteriores radica en la interacción del infante con otro amiguitos, que por algo nuestro protagonista ya ha salido del cascarón y ha desarrollado una faceta social de lo más prematura. Así, podremos jugar a las actividades habituales de un jardín de infancia, con múltiples juguetitos, sonajeros, muñecos y similares que iremos consiguiendo poco a poco según avancemos en nuestra aventura. Aparte, también tenemos la opción de interactuar con algún cachorro de mascota para ir perdiendo el miedo a los perretes y gatitos.

«My Baby 3» ofrece un total de 30 retos y actividades para los más pequeños, que hacen hincapié en la etapa de aprendizaje y locomoción, ayudando a los críos a valerse por sí mismos y no depender tanto de la figura paterna como en los anteriores títulos de la franquicia. Por ejemplo, la criatura tendrá que aprender un montón de cosas nuevas como saber compartir, jugar con otros niños, acostumbrarse a nuestra mascota, números y formas o incluso a nadar y tirarse por el tobogán del parque. En esta ocasión, Majesco ha tomado las riendas, aunque ha mantenido la misma estructura y el diseño, acentuando la IA y haciendo más claros y delimitados los escenarios (parque, jardín y casa). El resultado, una auténtica monería para que le caiga la baba casi hasta a Chuck Norris (bueno, sin pasarse).





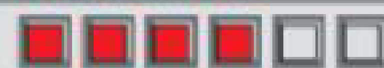


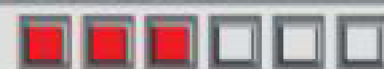


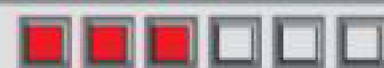


Valoración

GRÁFICOS


JUGABILIDAD


SONIDO/FX


ORIGINALIDAD


SEGUNDOS PASOS

Uno de los cambios radicales de este juego consiste en que el trabajo materno ha quedado algo relegado en beneficio de la propia iniciativa y desarrollo del crío. Cambiar pañales y luchar con el potito quedó atrás, ahora es el chaval quien maneja el cotarro y descubre pequeños prodigios. Eso sí, clásicos como la personalización, la decoración de la casa (con 350 ítems a lo largo de seis nuevas habitaciones) o el intuitivo manejo del stylus se siguen manteniendo.

Ficha técnica

Nobilis

Simulador infantil

Noviembre

3+

www.mybaby-world.com

Queridos Reyes Magos

Firmado:

¡me lo pido!



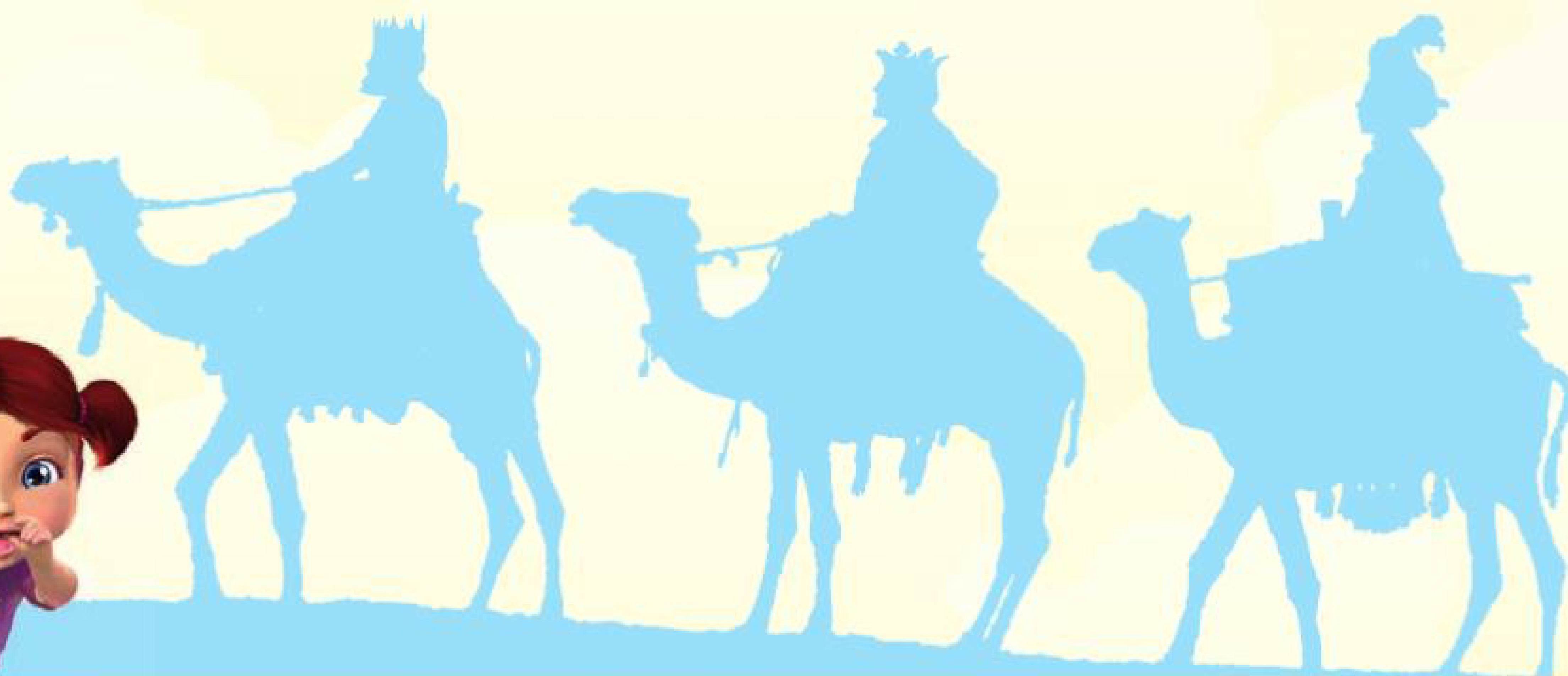
¡me lo pido!



+







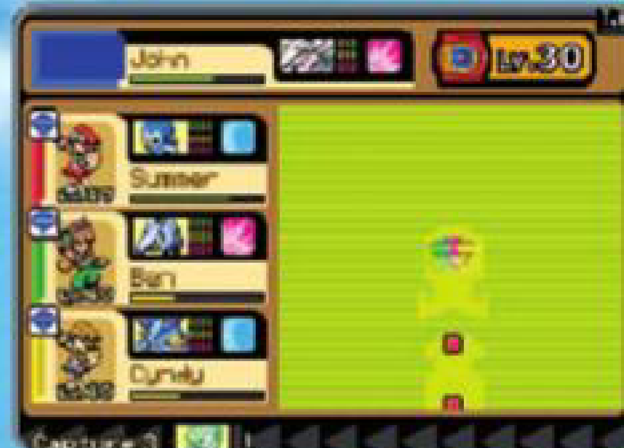
POKÉMON RANGER

TRAZOS DE LUZ

Como todas las Navidades, Nintendo no nos iba a dejar sin nuestra entrega de Pokémon, más aún con la buena acogida y la renovación que ha supuesto la saga Rangers dentro del universo.

Esta es sin duda la mejor adaptación de «Pokémon Rangers» para Nintendo DS, ya que aprovecha todas sus características para ofrecernos una jugabilidad algo distinta a lo que nos tenía acostumbrada la saga. En cuanto a su historia, nuestro Ranger es enviado a una región tropical de Oblivia a investigar un grupo conocido como Pokémon Pinchers. Una de las grandes novedades que incluye es sin duda el modo cooperativo que hará las delicias de los coleccionistas, ya que nos permitirá que un amigo nos ayude en la aventura para hacernos con todos los Pokémon que pueblan el mundo. Pero ojo, que no somos un entrenador Pokémon al uso, somos un Ranger y por ende tendremos que capturar a los monstruos con un brazalete especial conocido como Stylers trazando círculos sobre la pantalla (ver cuadro). Pokémon, como cada año, ha sabido reinventarse a sí mismo con una historia, además, lo suficientemente larga e interesante como para mantenerte atrapado hasta el final. No es la entrega más revolucionaria, pero dentro del universo Pokémon está todo prácticamente inventado, por lo que los aficionados tampoco echarán de menos que se hayan implementado más cambios en su sistema. Lo más interesante de él sigue siendo el cambio de combate al sistema de círculos, lo que claramente marcará la diferencia a favor o en contra según te guste o no este nuevo sistema con respecto al clásico combate por turnos. Pero si tienes sangre de Pokémon en las venas, sabes que debes tener esta nueva entrega.











FICHA TÉCNICA

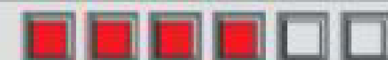
- Nintendo
- Aventura/Rol
- Noviembre
- 3+
- www.nintendo.es/

TRAZANDO CÍRCULOS SIN PARAR

Este nuevo «Pokémon Ranger» ha querido aprovechar las facilidades de la Nintendo DS más que cualquier otro de su especie, para ello, nada mejor que utilizar la pantalla táctil para capturar a nuestros Pokémon. Ahora, cada vez que encontremos a un Pokémon Legendario en nuestro periplo por las tierras de Oblivia tendremos que trazar muchos círculos alrededor de él. ¡Pero cuidado! tendremos que evitar sus ataques al igual que no golpearlo demasiado si no queremos espantarlo y perder la oportunidad de capturarlo. Como se suele decir, ¡hazte con todos!

VALORACIÓN

GRÁFICOS


JUGABILIDAD


SONIDO/FX


ORIGINALIDAD


COOKING MAMA WORLD HOBBIES Y MANUALIDADES

La 'madre' más popular del mundo de los videojuegos se viste con sus mejores galas para afrontar una nueva meta: enseñar a los más pequeños de la casa cómo trabajar con sus propias manos. O al menos a hacerlo a través del stylus que acompaña a Nintendo DS.

Después de probar suerte con el mundo de la cocina y ante el inminente lanzamiento de una nueva entrega exclusiva de Wii, «Cooking Mama» cambia de miras, aunque para ello no cambia su particular mecánica de juego. Si en anteriores capítulos de la franquicia era la imaginación la herramienta más poderosa de cada jugador, en esta ocasión también lo será nuestra habilidad para inventar. Desde alfarería a diseño de joyas, pasando por carpintería o incluso por arreglos florales de menor importancia. En «Hobbies y Manualidades» se trata de dar una nueva perspectiva al concepto de la creación, explicando los conceptos básicos a través de manualidades diversas.

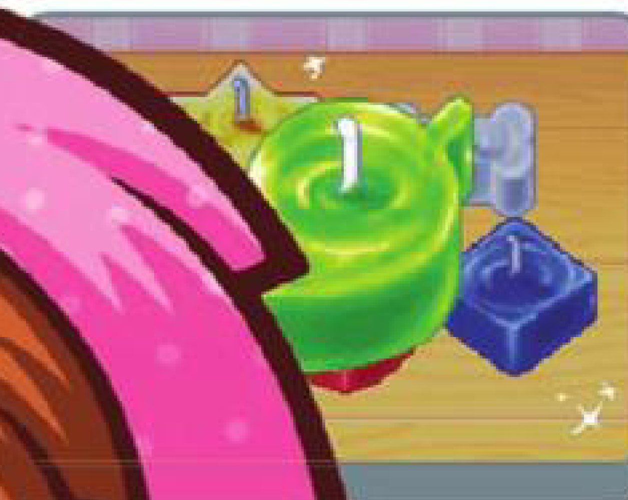
Es el jugador el que crea el objeto y quien se encarga de almacenarlo en una colección particular, haciendo las funciones de una vitrina digital. De esta forma se ensalza la necesidad de pensar, aunque de forma divertida. Los minijuegos son los auténticos protagonistas de esta aventura, también con espacio para relacionarte con una multitud de amigos virtuales que nos darán la bienvenida.

«Cooking Mama» pone sobre la mesa nuevamente un estilo gráfico colorista y alegre, una de las características propias de la franquicia, acompañado por una selección musical en general poco destacable. De cualquier forma, los aspectos técnicos poco importan al lado de la original propuesta de este título, sin duda uno de los más destacados de la campaña navideña a ojos de los más pequeños del hogar.



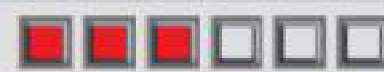




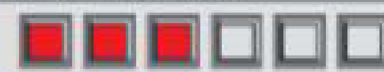


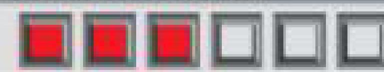


VALORACIÓN

GRÁFICOS


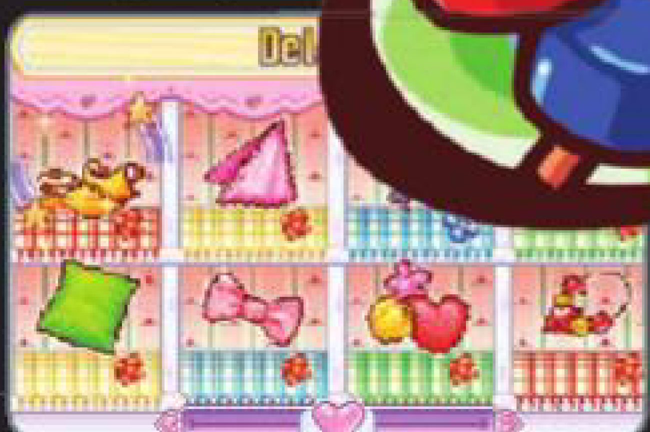
JUGABILIDAD


SONIDO/FX


ORIGINALIDAD


NO DEJES DE COLECCIONAR

El aspecto más interesante de inventar o crear objetos por cuenta propia, además del reconocimiento que ello supone, es sin duda poder coleccionar todos nuestros artilugios para luego enseñárselo al resto de compañeros. Bien sea por fardar un rato o para hacer un bonito regalo, podremos encontrar desde pendientes a utensilios tecnológicos, ropa o toda clase de menaje para el hogar. Todo con nuestro particular toque de originalidad.



FICHA TÉCNICA

- Digital Bros
- Simulador de artesanía
- Noviembre
- 3+
- www.digital-bros.es

PACK MINI KART HINCHABLE + SONIC&SEGA ALL-STARS RACING

Por sólo **49,90€**







WESTERN HEROES, PACK PARA WII + RIFLE

Por sólo **59,90€**

ACCESORIOS RPLAY AGATHA RUIZ DE LA PRADA PARA WII Y NINTENDO DS

1-MANDO MOTION SENSOR PARA WII — Por sólo **49,90€**

2-TRIO PACK RF PARA WII, MOTION SENSOR INTEGRADO — Por sólo **69,90€**

3-MANDO ANALÓGICO PARA WII — Por sólo **14,90€**



Sólo en El Corte Inglés



Al comprar cualquier Nintendo DS













Llévate uno de estos juegos

Sonic Colours, Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno, Bakugan: Defensores de la Tierra o My Baby 3

Por sólo

20 €

TEXTOS: GALIBO/HAL/NEXUS

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Sonic Colours (Wii)

Modo Super Sonic:
Para desbloquear este opción de juego, debes conseguir los 180 anillos rojos de cada uno de los 36 actos principales. Y después tendrás que completar las 21 fases de simulación, al menos una vez, en el modo un jugador. Cuando lo consigas, la opción "Satélite" del menú principal se iluminará, permitiéndote usar la opción Super Sonic.

Jugar con Mii en el Simulador de Sonic .
Colecciona 30 anillos rojos para desbloquear el personaje Mii en el juego Sonic Simulador.

Desbloquear la secuencia créditos interactivo:
Después de completar la historia final y ver el final y los créditos, una estrella del arco iris se abrirá en la pantalla de Mapa. Selecciona la estrella del arco iris en cualquier momento para volver a ver la secuencia de créditos interactivo.

Vidas extra en la pantalla de resultados:
Tras completar cada nivel del juego, en la pantalla de resultados se mostrará el rango y la puntuación obtenidos. Salta en repetidas ocasiones y rompe los números, haciendo caer los anillos de oro, con los que conseguirás al menos una vida extra.

GoldenEye 007 (Wii)

Códigos Secretos

· **Notlt!!!11:** Desbloquea el modo Tag (Multijugador local) / Toggle on en el menú de Modificadores/ 3 ó más jugadores necesarios.

· **Inv1s1bleEv3ryth1ng:** Desbloquea el modo invisibilidad (multijugador local) / Toggle on en el menú de Modificadores / Mantén ESPRINTAR para la invisibilidad.

· **<477MYFR13NDS4R3SP13S>:** Desbloquea el modo DK (Donkey Kong) en el multijugador local para jugar con adorables cabezudos. Para quitarlo, restaura los valores predeterminados.



Club de fans

¿Cómo será el siguiente juego de «Colin McRae»?
Alberto Cruz (e-mail)

DIRT 3

Suerte tienes, porque hace escasas semanas se liberó la primera información acerca de ‹DiRT 3›, la tercera entrega de esta saga (o subsaga) de rallies. Existe muy poco material de juego todavía, pero por lo que hemos podido ver, en una especie de circuito cerrado, la llamada Gymkhana, el juego pinta muy bien. Se están ajustando todo lo posible las nuevas físicas del juego que en teoría dejarán obsoletas a las de su segunda parte. ‹DiRT› tampoco había intentado ganarse el prestigio de simulador de rally, pero parece que esta vez todo se está preparando para que los derrapes y los choques no sólo sean espectaculares, sino que además tengan verdadera consecuencia sobre la jugabilidad. En el nivel anteriormente citado, hemos podido apreciar cómo los giros de 360 o 180 grados dejan marca en nuestro vehículo; nuestro coche derrapa y nosotros seremos quienes controlemos ese derrape, ajustando perfectamente el juego de freno de mano con acelerador y giro de volante. No creemos tampoco que vaya a convertirse de la noche a la mañana en un profundísimo simulador de rally, porque ‹DiRT› siempre es y será espectacularidad en estado puro, pero si eres un aficionado a la saga lo más probable es que tú también busques ese grado de calidad. Gráficamente apunta alto.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Batman, como Supermán o Spiderman, son súperheroes que son siempre muy bien recibidos en la Galería. Y este hombre murciélago que nos envía Jordi Carmona Rebollo (Barcelona), de 13 años, luce pero que muy bien. Como premio disfruta de «MySims Sky Heroes» para Wii.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 God of War Ghost of Sparta (PSP)
Kratos vuelve a la portátil de Sony en busca de su hermano con un montón de mala leche y un poquito de buenas intenciones.

2 Fable III (X360)
La tercera aventura de Peter Molineux ha logrado toda una revolución cargada de posibilidades y caminos morales a elegir.

3 Sonic Colours (Wii)
Vuelve el mejor Sonic con un juego a su altura que mezcla lo mejor del clásico y de su última etapa en tres dimensiones.

4 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 (Multi)
Si quieres un Naruto a la altura de la serie de animación ‹Ultimate Ninja Storm 2› es el mejor, con una mezcla de lucha y aventura sin igual.

5 Profesor Layton y El Futuro Perdido (NDS)
La tercera aventura del profesor Layton nos adentra en una historia espacio-temporal donde todo puede ocurrir. Acompáñale junto a Luke y descubre el misterio a través del tiempo resolviendo infinidad de puzzles por el camino.

Retrato Robot

Mickey Mouse

EDAD: 82 tacos nada menos. Casi es contemporáneo de la duquesa de Alba y de un puñado de folclóricas.

APARIENCIA: Aunque en ‹Epic Mickey› podemos contemplar su evolución al cabo de las décadas, desde que empezó silbando en un barco y bajo el nombre de Mortimer, el ratón más famoso del mundo sigue fiel a sus trazos maestros, a sus orejas negras y a su mirada cascabelera.

CURRÍCULO: Mickey cuenta con un amplio historial en el mundillo videojugón. Fue la estrella o el invitado especial de títulos como ‹Mickey Mousecapade› (NES), ‹Mickey Mania› o ‹Magical Quest›, en las consolas de Sega, ‹Mickey's Wild Adventure› en PSOne, ‹Castle of Illusion› en la Genesis, ‹Magic Wands›, en Game Boy... Celebró el nuevo siglo siendo uno de los cracks de la GameCube con su señero ‹Disney's Magical Mirror› y logrando sus mejores puntuaciones con su ‹Speedway USA› para N64, aunque su auténtica reivindicación llegó con la saga ‹Kingdom Hearts›, donde no se ha perdido ni una de sus seis entregas, que por algo es el rey del castillo Disney y la responsabilidad le precede.

ARMAS: Nunca ha sido un héroe de acción que digamos, aunque en ‹Kingdom Hearts› sacaba carácter. En ‹Epic Mickey› se guía de un pincel mágico para combatir y borrar a enemigos como Dr. Loco o Pete Pata Palo. Eso, aparte de lanzar pullitas psicológicas al conejo Oswald para que quede claro quién es el amo primigenio del corral.

FUTURO: Evidentemente, Mickey es uno de los personajes fijos del ‹mondo videojuego›, y eso que algunos títulos son más que discretos. Pero tras el brillante ‹Epic Mickey›, su futuro se presenta lleno de posibilidades y horizontes. ¿Tiembla Mario?

Te lo dice Galibo ...

El carroñero de la pradera

Cuando finalmente se produzca el inevitable apocalipsis nuclear y vivamos todos en un yermo plagado de mutarachas, yo estaré preparado para sobrevivir gracias al entrenamiento de ‹Fallout›. Y es que en este juego uno aprende a aprovecharlo todo. ¿Agua sucia? Puede venir bien en un caso de necesidad, aunque sea un poco radiactiva. ¿Una unidad del manómetro? La puedes llevar al asentamiento más cercano y usarla para negociar con los pintorescos personajes que se ganan la vida vendiendo y comprando chatarra. Algunas cosas, con un poco de maña y el diagrama esquemático apropiado, las puedes aprovechar para fabricarte tus propias armas. No veas lo práctico que resulta tener un lanzarrocas casero en la mochila cuando se te acaba la munición del fusil de caza y los brutos supermutantes asedian tu posición. Eso sí, yo ya tengo claro que no hay que tomar drogas. Claro, el subidón momentáneo de adrenalina y la fuerza y resistencia extra son tentadores, pero puedes acabar con un mono de agárrate y no te menees. Y las curas de desintoxicación salen bien caras, oye. ¡Que no está uno para malgastar las chapas ganadas arduamente desvalijando cadáveres y rebuscando en contenedores!

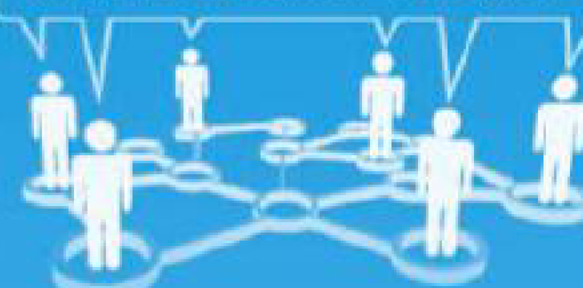


hi5 myspace YouTube facebook twitter tuenti

Los medios a examen

Esta vez quisimos pulsar la opinión de nuestros rederianos y megaconsoleros amigos acerca de lo que creen necesario leer en una revista o web especializada en videojuegos. Las respuestas han sido de lo más interesante, algunas muy críticas y todas sugerentes.

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



José Manuel Fernández Spidey
Imparcialidad, un toque de objetividad y subjetividad. Y conocimientos, cosa que a día de hoy parece evaporarse en este medio. También ayudaría que la prensa española huyera del evidente "colegueo" que se tiene para con las empresas, donde desde las mismas páginas se transmite por ello una desconfianza patente a la hora de entrar a valorar tal o cual producto.

Víctor Manuel Medina Hernanz
Que sea información veraz (no tergiversaciones por intereses comerciales). Eso, y que hagan sorteos, concursos de fidelización a sus lectores.

Gonzalo Mazarrasa
Todo lo dicho por Víctor arriba. Análisis serios rigurosos y no para potenciar ventas en un juego. Y si ponéis concursos, premios, gratificaciones para la gente se generará mucho más público.

Ana Patricia Barberá
Habría que cambiar un poco el tono de la información que se ofrece en medios especializados de videojuegos, ya que en vez de estar dirigido a un público heterogéneo está demasiado volcado hacia el sexo masculino. ¡A nosotras también nos gusta jugar a videojuegos!





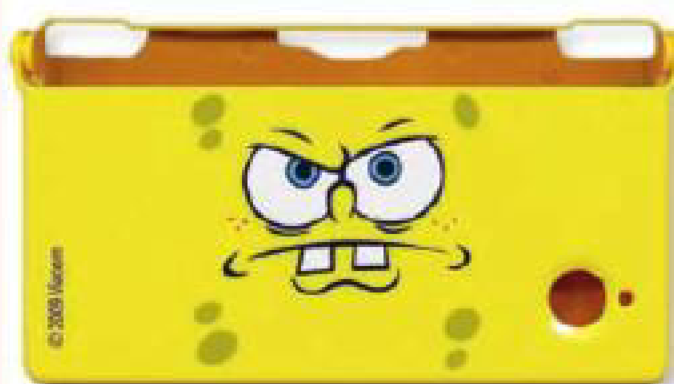
STEELSERIES SPECTRUM 4XB

Comodidad y accesibilidad, todo en uno

SteelSeries presenta un headset diseñado específicamente para los jugadores de 360. Estos auriculares ligeros poseen almohadillas de tamaño XL cubiertas con tela, brindando una experiencia de sonido confortable mientras reducen el sonido ambiente. Su diseño circumaural mejora la experiencia del juego a través de un sonido cuidadosamente ajustado. El micrófono es retráctil, pudiendo guardarse en el auricular izquierdo cuando no se utiliza, además de proveer una comunicación cristalina para Xbox LIVE, por lo que podrás olvidarte del headset por defecto que machaba tu oído en esas partidas multijjugador. Además, posee un botón para mejorar el balance entre el sonido del juego y el sonido de las comunicaciones de voz por Xbox LIVE, de manera que las voces se mezclen y escuchen aún entre medio de disparos y explosiones sin necesidad de aumentar el volumen.

CARCASA NDS

¡Pon a Bob Esponja en tu DSi!



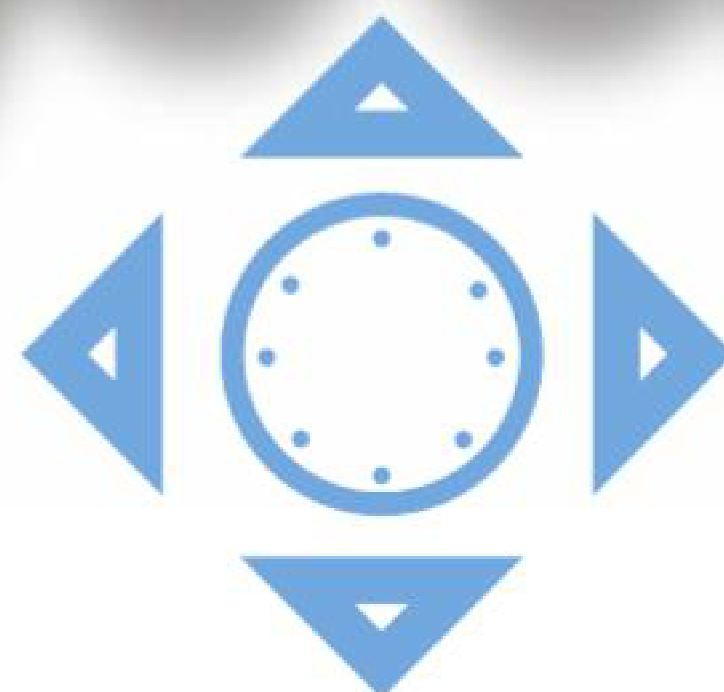
Bob Esponja se ha convertido en muy poco tiempo en uno de los personajes más emblemáticos de los dibujos animados en la actualidad. ¡Homenajéalo ahora con una carcasa a su altura! Esta divertida carcasa de Dertech para Nintendo DSi protegerá tu consola del polvo y los arañazos, además de ofrecer un cómodo acceso a todos los botones de la consola, incluido un agujero para que puedas realizar fotos con tu cámara de Nintendo DSi sin necesidad de quitarla. Y si no tienes el modelo DSi de Nintendo, no hay problema, ya que la carcasa también se encuentra disponible para el modelo Nintendo DS Lite, por lo que ya no tienes excusa.

MANDO WIRELESS PRO ELITE CONTROLLER PS3

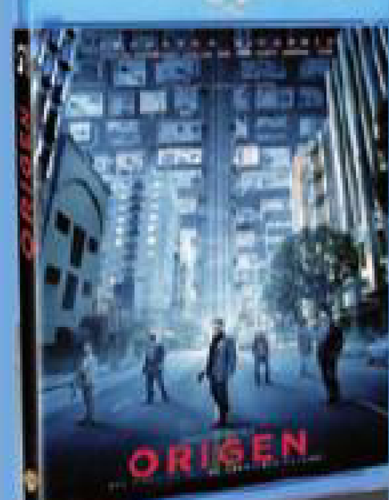
Para expertos jugadores

Ardistel une en un solo mando lo mejor de cada consola: un controlador como el de la Xbox360 para tu PS3. Muchos jugadores prefieren las características del mando de 360 por su comodidad y precisión, ya que es mucho más grande y la situación de los sticks analógicos es preferido por un gran número de jugadores. Además, sus gatillos poseen una gran sensibilidad, y es que los gatillos cóncavos para los juegos de disparos son cada vez más necesarios, mientras que el Sixaxis o DualShock 3, los mandos oficiales de PlayStation 3, poseen unos botones convexos que no se ajustan a las necesidades de disparar un arma o utilizarlos como un acelerador fiable. Sin embargo, los jugadores de PS3 poseen un pad direccional mucho más estable y también necesitan la función del sensor de movimiento para algunos de sus juegos, lo que hace a muchos adaptadores inútiles para este tipo de situaciones... ¿y si juntáramos las mejores características de cada uno en un único mando? Inalámbrico, con vibración, sensor de movimiento, cómodo, preciso y de la mejor calidad. El mando Wireless Pro Elite Controller posee una conexión por radiofrecuencia, simplemente enchufando un adaptador USB reconocerá tu mando en un segundo. Incluye además batería interna y un cable mini-USB de sincronización y carga de 1.8 metros de longitud. Con su compatibilidad con la función Sixaxis y los motores de vibración será como si tuvieran un DualShock 3. Los botones son retroiluminados y los agarres texturizados personalizados en material Soft-Touch te previenen de deslices causados por el sudor. Si eres exigente con la calidad de tus partidas... ¡este es tu mando!

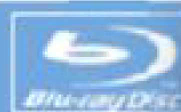




ORIGEN



La serie 2.0 por fin completa a la venta



Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) es el mejor del mundo en el arte de la extracción: apropiarse de los secretos del subconsciente justo en el momento en que la mente de la víctima es más vulnerable: durante el sueño. La extraña habilidad de Cobb le ha convertido en un hombre muy codiciado, pero también le ha condenado a ser un fugitivo, costándole todo lo que alguna vez ha querido. Ahora tiene una oportunidad de redimirse y volver a tener la vida normal que anhela, pero para ello él y su equipo tendrán que realizar lo contrario a lo que realizan habitualmente: la incepción, que consiste en implantar una idea en el subconsciente en lugar de sustraerla. Sin embargo su plan se complica cuando un peligroso enemigo parece predecir cada uno de sus movimientos. Un enemigo que sólo Cobb podía ver venir...

SONIC™ COLOURS





Estas Navidades, Sonic se transforma para que todos tengan la mejor experiencia de la mano del erizo azul.

- **2D y 3D en uno.** Un divertido juego de Sonic que une las dos perspectivas, dos y tres dimensiones, sacando partido a lo mejor de cada una, obteniendo así una experiencia tan clásica como novedosa.
- **Acción y velocidad.** Nuestro erizo azul favorito ahora es más rápido que nunca gracias a sus nuevas habilidades que le impulsarán a velocidades sobrenaturales.
- **Poderes nunca vistos.** Aprovecha tus habilidades, así como los poderes que te proporcionan tus nuevos aliados, los Wisps, para cambiar el juego por completo, atravesando suelos, rompiendo bloques...
- **Juega en Wii y DS.** Dos versiones, dos juegos distintos. Descubre ahora Sonic Colours también disponible para Nintendo DS, y disfruta de su maravillosa mezcla de plataformas clásico con múltiples novedades.
- **Multijugador.** Consigue el doble de diversión gracias a su adictivo y accesible modo multijugador con niveles extra específicamente diseñados para la ocasión. Y cómo no, cuenta con multijugador online.



Los Wisp
Esta vez, Sonic tendrá la compañía y la fuerza de los Wisps, unos amigables seres extraterrestres que están siendo capturados por el malvado Dr. Eggman para sus maléficos planes. Hay muchos distintos dispuestos por el escenario y cada uno de ellos proporciona a Sonic un poder especial que le será de mucha utilidad en su nueva aventura. ¡Libéralos y hazte más fuerte!



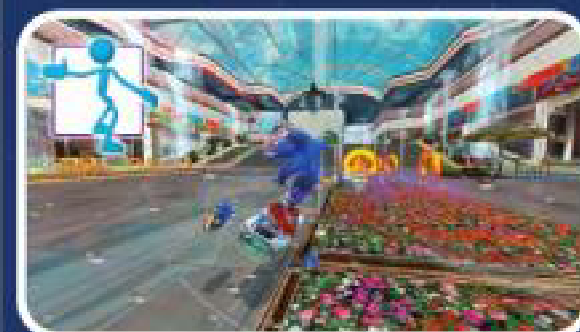


SONIC FREE RIDERS

¡A toda velocidad con tu tabla sin necesidad de ningún tipo de mando!



- **Control.** Utiliza tu cuerpo con la revolucionaria tecnología de Kinect para dirigir tu tabla y llegar hasta la meta.
- **Acción.** Efectúa todo tipo de saltos y piruetas, e impúlsate con el pie. ¡El juego reconocerá todos tus movimientos!
- **Emoción.** Toda la magia de Sonic y su mundo en el arcade de carreras más veloz del erizo azul.





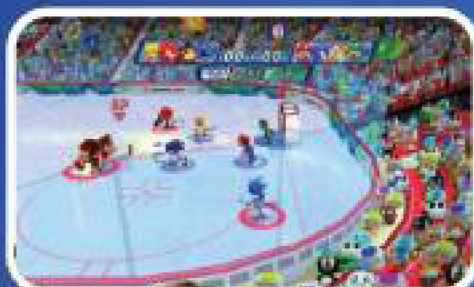
Para saber más del juego vete a la pagina 30 de esta revista

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE INVIERNO

La mejor oportunidad de pasarlo en grande en compañía de los tuyos.

- **Fusión.** Las dos mascotas más populares de la industria unen para pasarlo en grande estas Navidades con familia y amigos.
- **Variedad.** Más de 20 disciplinas del deporte de invierno. Esquí, Snowboard, Patinaje artístico, Hockey sobre hielo o Curling.
- **Profundidad y variedad.** Ve de compras por la ciudad y desbloquea divertidos y sorprendentes minijuegos y objetos.
- **Una experiencia sin igual.** Gráficos mejorados y compatibilidad con la Balance Board, opcional en todo momento del juego.



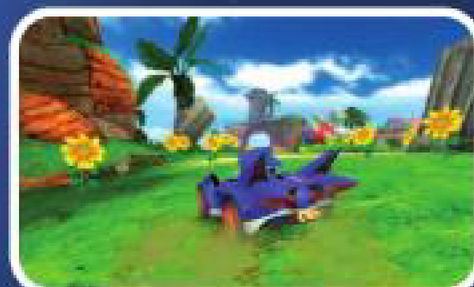


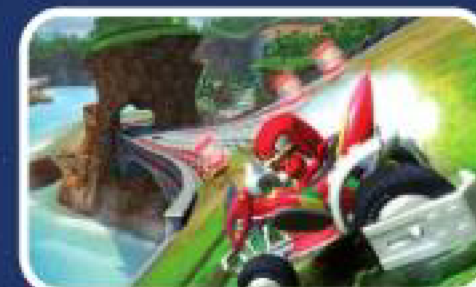


SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

¡Los mejores personajes de SEGA se unen a Sonic en una carrera sin igual!

- **Dispara.** Recoge y utiliza los objetos repartidos por la carrera contra tus adversarios. Disparar misiles o dejar bombas en la carretera.
- **Desata tu poder.** Cada personaje tendrá una habilidad especial única y muy acorde con el estilo de su propio juego original.
- **Viejos amigos.** La oportunidad perfecta para realizar un repaso histórico con los personajes más famosos de Sega.
- **Multijugador.** Modo Campeonato y misiones con un objetivo concreto. ¡Déjate atrapar por su multijugador online y local!







Sonic Sega All-Stars Racing también está disponible en un pack con un exclusivo volante de Sega específicamente diseñado para el juego, que podrás encontrar en su versión para Wii y PlayStation 3.


SONIC™
COLOURS
SEGA
©SEGA, the SEGA logo and Sonic Colours are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.